CONEXIÓN MANGA

ESPECIAL DVD

#084

NUEVA TEMPORADA

BUSCA NUESTRAS PROMOCIONES Y GANA GRANDES PREMIOS

reviews

WAKE UP, GIRLS!
SPACE ★ DANDY
NORAGAMI
PUPA

OPINIÓN

· ¿EL PROBLEMA DEL ANIME SON LOS OTAKUS?
· CONOCE EL TRABAJO DE MAKOTO SHINKAI
· ADIOS A JORGE ARVIZU

El GORE

EN EL ANIME A TRAVÉS DEL TIEMPO

$50.00 $5.25 Dlls.
Nº 084
84
7 509761 103898

EDITORIAL

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL 連絡 漫画

¡¡BIENVENIDOS!!

¿Qué tal, estimados lectores de *Conexión Manga DVD*? Muchas gracias por leernos de nueva cuenta en esta nueva edición. Qué bien que se decidieron por adquirir este número en el que hablamos del género gore, pero lejos de explicar de qué se trata el género, decidimos hacer una pequeña comparación de cómo ha evolucionado desde sus primeras películas crudas hasta nuestros tiempos, en los que hemos visto cómo se le han agregado elementos como el ecchi e incluso el moe. Acompáñennos en este entretenido comparativo para revelar si la vieja escuela del gore era mejor que lo que vemos actualmente en el anime. Por otra parte, no se pierdan el resto de nuestros contenidos, en donde les ofrecemos los reviews de lo más nuevo del anime así como temas de actualidad. Por ejemplo, hablamos del más reciente comentario de **Miyazaki** en el que afirma que el problema del anime son ¡¡¡los otakus!!! ¿Qué tal? Sin duda algo que ha causado bastante polémica y el disgusto de varios fans del anime.

Ya lo saben queridos lectores, solo tienen que dar vuelta a la página para comenzar a disfrutar del contenido de este mes. ¡¡¡Nos vemos y que tengan excelente mes!!!

@MonroyR_Mario

Mario Monroy R.

contenido

ADIOS A JORGE ARVIZU 02

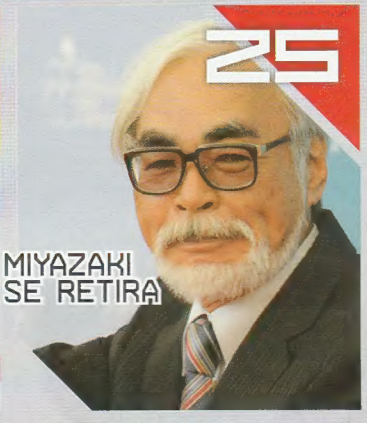
PROMOCIONES 03

04

06

12 EN PORTADA
EL GORE
EN EL ANIME A TRAVÉS DEL TIEMPO

20
ANIME IN/OUT



25
MIYAZAKI SE RETIRA

MUSIC

07 HABLEMOS DE...
10 VISUAL NOVEL
11 MESA DE DIBUJO
14 ANIME GORE
15 MANGA GORE

16 PUPA
17 WAKE UP, GIRLS!
18 SPACE ☆ DANDY
19 NORAGAMI
30 CINE
32 HABILIDAD OTAKU

LOCO MUNDO NIPÓN

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa."

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD Nº 84 Publicación Mensual. Abril 2014. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87, Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F., C.P. 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de Impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS.

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

Juan Antonio
Flores Valdovinos
EDITOR RESPONSABLE
Mario Monroy
EDITOR JUNIOR
Julio Alberto Amador Sarabia
DIRECCIÓN DE ARTE

DISEÑO GRÁFICO
Ma. de Lourdes Contreras H.
ARTE FINAL
César Morales Moreno
CORRECCIÓN DE ESTILO
Yanai González Núñez
COLABORADORES
Marcia Flores
Gaby Maya
Jesús Chavarría
Lizzet Loyola
Jareth Levrack
Goare Salcido
A.O.I.
Engel

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio
Flores Valdovinos
DIRECCIÓN GENERAL
Claudia Flores Valdovinos
ADMINISTRACIÓN

Adriana Villalobos
OPERACIONES
Adriana Vázquez
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

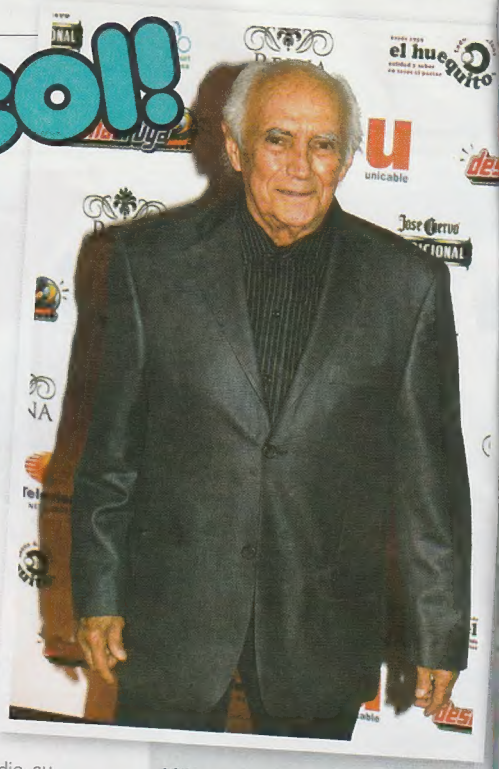
VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100 ext. 111
ó 5005-9586
con Rafael Esquivel G.

¡Quiero Mi Cocol!

GRACIAS, JORGE ARVIZU

Por Gaby Maya



El día 18 de marzo, una de las voces más memorables del doblaje latinoamericano guardó silencio para siempre. A causa de una insuficiencia cardiaca, **Jorge Arvizu**, mejor conocido como *"El Tata"*, había dejado este mundo.
Su pérdida llena de tristeza a sus fans en toda Latinoamérica, pues siempre gozó de gran reconocimiento a lo largo de su trayectoria gracias al titánico trabajo realizado en doblaje, teatro, televisión y cine.

Nacido en Celaya, Guanajuato, en 1932, llegó a la Ciudad de México a la edad de 17 años, y buscando la manera de trabajar, comenzó haciendo publicidad para un refresco de naranja. Al poco tiempo, su voz y genialidad para imitar voces lo llevaron a trabajar en el naciente mundo del doblaje, del cual se convirtió en un pilar durante la década de los años 50 y 60, prestando su voz a gran cantidad de personajes y actores, entre los que destacó para siempre su interpretación de Félix, en *El Gato Félix*, el señor Magoo en *Mister Magoo*, Maxwell Smart en *El Súper Agente 86*, el tío Lucas en *Los Locos Addams* y Bugs Bunny, Benito B. Bodoque y B., y Cucho, el gato

de acento yucateco en *Don Gato y su Pandilla* y Pedro Picapiedra en *Los Picapiedra*; trabajo por el cual recibió felicitaciones personales de **William Hanna** y **Joseph Barbera**, creadores de la serie, por su interpretación del bonachón cavernícola.

El anime en México le debe gran parte de su popularidad al trabajo del maestro Arvizu, pues prestó su voz para series como *Tritón de los Mares*, *Meteoro*, *Princesa Caballero*, *Lupin III*, *Astroboy*, *Digimon 02* y otros más.

Como actor, Jorge Arvizu fue parte del inicio de la televisón en México, a pesar de no tener una formación como la de actor de cine o de radio, su capacidad de adaptarse y su voz le abrieron las puertas para trabajar haciendo teatro infantil en el programa *Teatro Cucurucho*, que eran cuentos de hadas narrados por muñecos de guiñol, y como comediante para *Tele Revista*, un programa de comedia para el que también escribía, entre varios más.

A finales de la década de los años 70, Arvizu se aleja del doblaje y participa más en televisión; para los años 80, trabaja para el programa cómico *La Criada bien criada*, al lado de la actriz y cantante **María Victoria**. A la cancelación de este programa pasó a formar parte del elenco en *Mis huéspedes*, en donde dio vida al Tata, un anciano ligeramente loco, fachoso y despeinado. Su famosa frase: "¡Quiero mi cocol!" surge cuando en un capítulo tiene una discusión por un cocol de anís, un típico pan de dulce, con la niña actriz **Usi Velasco**. Ante la intervención de Inocencia (María Victoria) quien le quita el pan al Tata y se lo da a la niña, el Tata grita indignado, "¡Quiero mi cocol!".

Tuvo participaciones destacadas en cine, como su interpretación de **Francisco I. Madero** en la película biográfica de *Emiliano Zapata* producida y estelarizada por **Antonio Aguilar** y dirigida por **Felipe Cazals** en 1970. El mismo papel lo volvería a interpretar en la miniserie histórica *Toda una Vida* en 1981.

Jorge Arvizu pasará a la inmortalidad junto a otros monstruos sagrados del doblaje como **Víctor Alcocer**, **Carlos Riquelme**, **Julio Lucena** y **Agustín López Zavala**, como un grande de la actuación y el doblaje en America Latina. Durante su carrera dobló alrededor de 20,000 películas.

ANÉCDOTAS:
SE CUENTA QUE JORGE ARVIZU ERA TAN DIESTRO EN EL LIP-SYNC (SINCRONIZAR LOS LABIOS DEL PERSONAJE CON SU VOZ), QUE UNA SOLA LEÍDA AL GUION LE BASTABA PARA ENTENDER LA ESCENA Y EN OCASIONES IMPROVISABA EL DIÁLOGO, PERO QUEDABA TAN PERFECTO QUE NUNCA ERA CAMBIADO.

ARVIZU SENTÍA GRAN PASIÓN POR LA PINTURA Y LA MÚSICA. FORMÓ EL GRUPO *TATAJAZZ* EN 2010.

LAS TRIVIAS DEBERÁN ENVIARSE A:
conexion.manga.dvd@gmail.com

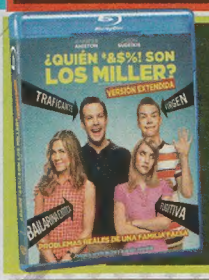
promos

WARNER

EL CONJURO

Revive el caso más aterrador de los Warren gracias a nuestros amigos de Warner, que nos han obsequiado unos Blu-ray de la película ***El Conjuro***, para sortear entre nuestros lectores. Si quieres participar solo tienes que ser de los primeros en responder la siguiente trivia.

- ¿Cuál es el nombre de los actores que interpretan a los Warren?
- Dinos otros 3 filmes en los que ha participado el director de la cinta ***El Conjuro***.



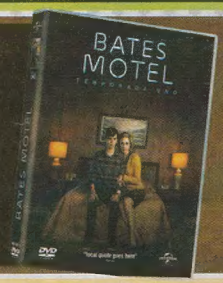
¿QUIÉNES SON LOS MILLER?

La familia postiza más loca e irreverente que ha llegado al cine se estrena en Blu-ray. El papá es traficante, la mamá una bailarina exótica, una hija prófuga de la justicia y el hijo... bueno el es virgen. ¿Quieren conocer a los Miller? Entonces participa en nuestra trivia para llevarte a casa la película. Los primeros en responder correctamente serán los ganadores.

- ¿Cuál es el nombre del personaje que interpreta la bella **Jennifer Aniston** en esta película?

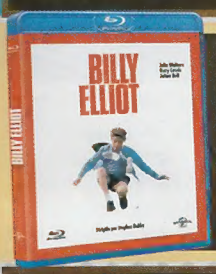
UNIVERSAL

BATES MOTEL



Cómo fue la vida de Norman Bates antes del clásico del cine ***Psicosis***? Atrévanse a descubrir la retorcida juventud de este personaje clásico en la primera temporada de ***Bates Motel***, producida por Universal y que nos consienten con algunas copias para obsequiar. Ya sabes lo que hay que hacer.

- ¿En qué persona real se basa el personaje de Norman Bates?
- ¿Quién es el director de la primera cinta de ***Psicosis***?



BILLY ELLIOT

Del catálogo de clásicos obligados a ver, Universal nos presenta la edición en Blu-ray de la conmovedora película de ***Billy Elliot***. No pierdas la oportunidad de ganarte una copia y apresúrate a enviar la respuesta de la trivia.

- Menciona 5 películas en las que haya participado el actor **Jamie Bell**.

FOX

NOCHE DE MIEDO 2

Los vampiros están entre nosotros y ya vimos de lo que son capaces en la primera parte de ***Noche de Miedo***. La pesadilla aún continúa y no será nada fácil librarnos de los bebedores de sangre. No se pueden perder la continuación de esta inquietante película y por suerte tenemos algunas copias para ustedes por cortesía de nuestros amigos de FOX. Si quieres llevarte una copia solo tienes que enviarnos un correo y decirnos: "Yo quiero ver ***Noche de Miedo 2***".

SONY

Tenemos regalos por parte de nuestros amigos de Sony, se trata de las películas ***Los Juegos de la Resaca*** y ***Los Soldados de Hielo***. ¿Quieres alguna de ellas? Pues es muy fácil, solo envíanos un correo y dinos qué película quieres y por qué. ¡¡¡Así de fácil!!!

*Cantidades limitadas

PARAMOUNT

¡Y los regalos continúan! Ahora nuestros amigos de Paramount nos tienen la tercera temporada de ***Big Time Rush*** y la nueva película animada de las Tortugas Ninja, ¿quieres alguna? Ya sabes que es fácil, solo envíanos un correo y dinos cuál de las dos quieres y listo.

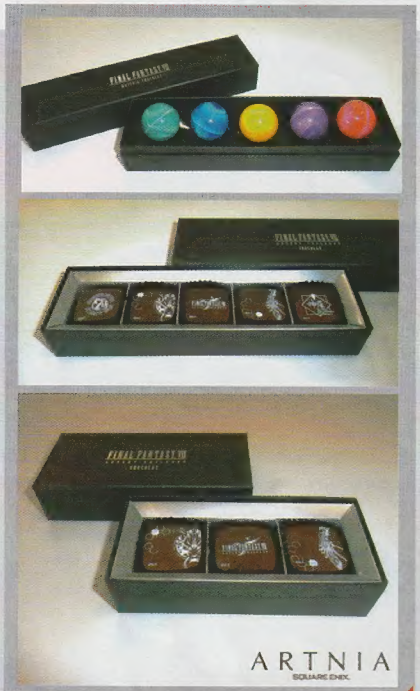
*Cantidades limitadas

CRUNCHYROLL

ANIME A LA CARTA A LA HORA QUE QUIERAS, EN TU IDIOMA Y ADEMÁS A UNAS HORAS DE SU TRANSMISIÓN EN JAPÓN, SON SOLO ALGUNOS DE LOS BENEFICIOS DE SER SUSCRIPTOR PREMIUM EN CRUNCHYROLL. SI AÚN NO TE HAS DECIDIDO POR OBTENER TODO ESTO ¡NO SABEMOS QUÉ ESTÁS ESPERANDO! SI NO ERES MIEMBRO DE ESTE GRAN SERVICIO NO TE PREOCUPES, PUES NUESTROS AMIGOS DE CRUNCHYROLL MÉXICO NOS HAN OTORGADO UNAS MEMBRESÍAS PREMIUM DE 1 Y 3 MESES. PARA PARTICIPAR POR UNA DE ELLAS SOLO TIENES QUE DEMOSTRAR SER FAN DE CONEXIÓN MANGA DVD Y CRUNCHYROLL. PRIMERO TENDRÁS QUE RESPONDER LA SIGUIENTE TRIVIA:

- DINOS EN QUÉ PLATAFORMAS Y DISPOSITIVOS SE ENCUENTRA DISPONIBLE CRUNCHYROLL.
- MENCIONA 3 SERIES QUE SEAN DE EMISIÓN SIMULTÁNEA EN CRUNCHYROLL.
- MENCIONA LOS BENEFICIOS DE TENER UNA SUSCRIPCIÓN PREMIUM EN LUGAR DE UNA GRATUITA.

ENVÍA LAS RESPUESTAS JUNTO CON UNA FOTO MOSTRANDO LAS ÚLTIMAS 3 REVISTAS DE CM DVD 82, 83 Y 84 (ESTA YA LA TIENES). TENEMOS VARIAS MEMBRESÍAS ASÍ QUE ¡NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD!



CHOCO-FINAL 01

En una tienda de Tokio han fabricado unos chocolates de edición limitada. Square Enix ofrece tres juegos diferentes de ***Final Fantasy*** chocolates, basados en la séptima serie.

Su precio es de $28.85 dólares.

SAILOR-MIRROR 02

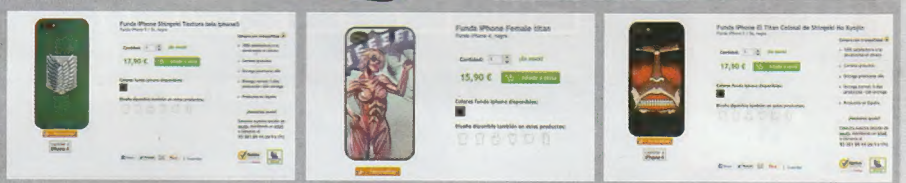
Estos bonitos espejos compactos están basados en los broches de transformación de las chicas de ***Sailor Moon***. Están muy bien detallados y se pueden adquirir por pieza o por set de 5 piezas. Cada broche mide 5 cm cerrado y 10 cm abierto.

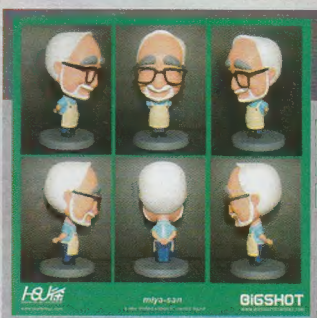
Su precio es de $20.52 dólares cada uno y el set a $91.2 dólares.

IPHONE TITAN 03

Convierte tu iPhone en un temible Titán Colosal o un Titán Femenino con estas fundas para iPhone 4s, 5 y 5s, en material resistente.

Costarán alrededor de $24.5 dólares.



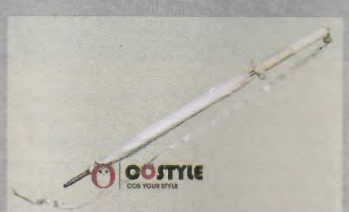


MIYA-SAN 04

El ilustrador **Martin Hsu** y Bigshot Toyworks han realizado una figura basada en el conocido director **Hayao Miyazaki**, con la finalidad de recaudar fondos para apoyar a la organización Karakuwa-Maru, encargada de la reconstrucción en la ciudad de Kesennuma, la cual fue afectada por el temblor y ***tsunami*** de 2011.

La figura está limitada a 300 piezas, está hecha de resina y mide 15 cm. Tiene un precio de $95 dólares.

DÍAS DE LLUVIA SAMURÁI 05



Si un soldado del antiguo Oriente está en tu interior y no sabes cómo sacarlo, la mejor forma es llevar contigo este paraguas de nailon con apariencia de ***katana***.

Con un mango que es una réplica de una auténtica espada samurái, y gracias a su fabricación de alta calidad, estarás preparado para salir a la calle y saltar de hogar en hogar sin que los días lluviosos paren tu salvaje aventura. Viene con una funda de nailon y se abre fácilmente con solo pulsar un botón.

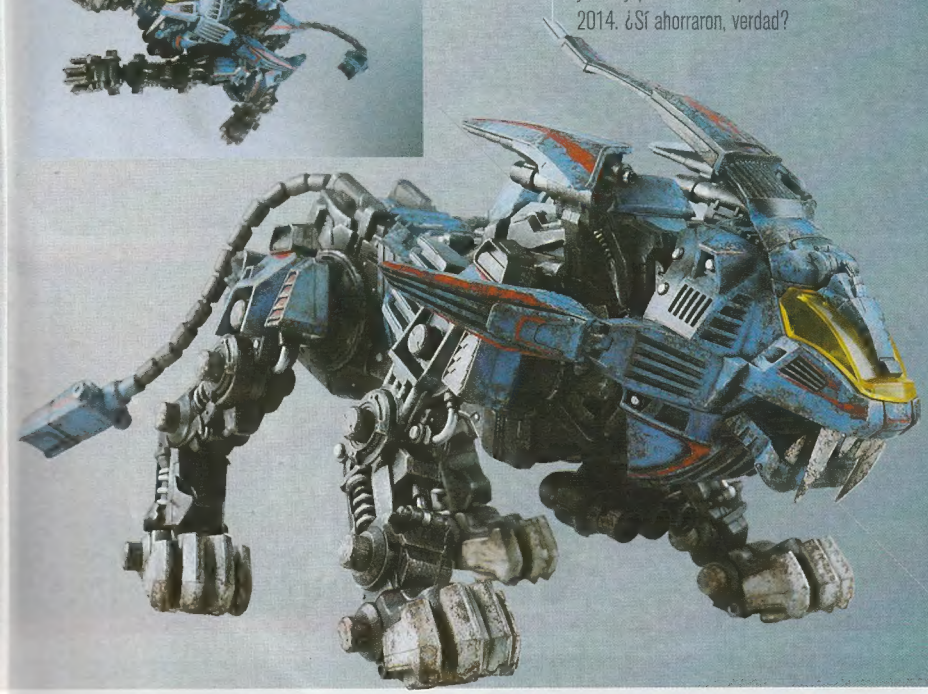
Mide 104 x 8.5 cm plegado, su color es blanco y tiene un precio de $35.46 dólares.

figura animos

ZOIDS - SHIELD LIGER BY THREEZERO

A un buen número de fans la serie *Zoids* les será muy familiar. Esa serie que puso de moda los mechas con diseños de animales sí que causó emoción en nuestro país cuando fue estrenada, tanto así que varios de los productos de la serie se vendieron en México de manera oficial. Si eres uno de esos fans y recuerdas con bastante cariño la serie, seguramente esta pieza de colección pensada para los fans que ya han crecido será el artículo que desearás comprar a toda costa, y no es para menos pues como se aprecia se trata de una figura muy bien detallada y con un aire más adulto.

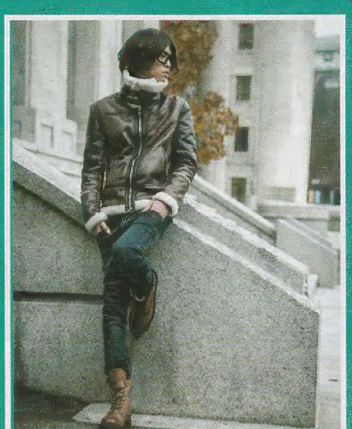
Esta feroz figura mide 20 cm de alto por 26 cm de largo y está hecha de PVC, totalmente articulada y minuciosamente pintada a mano, dándole un look muy real, como de recién terminada una batalla; además, cuenta con luces led para hacerla más atractiva. Esta tremenda figura cuesta solamente 23,000 yenes y puede ser adquirida desde marzo de 2014. ¿Sí ahorraron, verdad?



TAKE SHITA DORI

MODA CHICO/CHICA

Esta vez el *outfit* es sencillo y cómodo, además puedes usarlo para temporada de frío con un poco de sol. El suéter en rojo con motivos de corazoncitos es muy femenino y te hará lucir muy coqueta; utiliza un short de mezclilla en tono oscuro, puede ser del tipo desgastado. Completa tu atuendo con unas pantimedias lisas en color negro, unas botas tipo pantufla comodísimas y calentitas, y un *snood* tejido en color negro para el cuello, además deja suelto tu cabello para lucir más femenina.

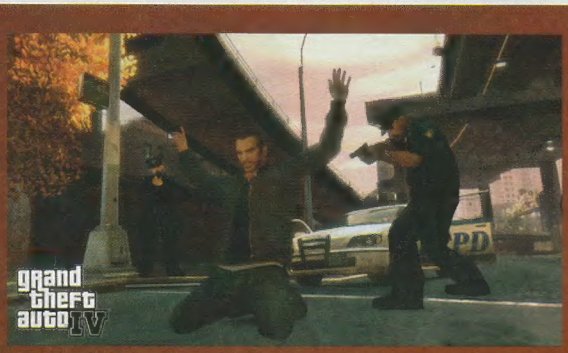


Los jeans en color oscuro no pueden faltar en tu guardarropa, así que combínalos con una chamarra de polipiel color chocolate con detalles de tela tipo borreguito, así te mantendrás bien abrigado. Una camisa a cuadros con coderas (alguna playera a juego que te agrade) y unas botas cafés de piel con agujetas, sin olvidar que tus jeans deben quedar dentro de las botas; puedes peinar tu cabello como normalmente lo usas. Este *outfit* te hará lucir varonil y atractivo para las chicas.

loco* mundo nipón

ATTACK ON TITAN EN LIVE ACTION POR FANS

Aunque no son precisamente de Japón, vaya que causó revuelo con nuestros amigos los nipones el gran trabajo hecho por unos cosplayers alemanes al recrear el segundo opening de la serie ***Attack on Titan***. El trabajo realizado por estos fans de la serie sí que se merece unas palmas y la admiración de todo cosplayer y fan de la serie por tremenda dedicación a su ***hobby***. ¡¡¡Pueden ver el video completo en la sección Anime de nuestro DVD!!!



A LA CÁRCEL POR OBLIGAR A NIÑO A JUGAR GTAIV

La franquicia *Grand Theft Auto* de Rockstar Games definitivamente no está diseñada pensando en los niños, pero aun así, estamos seguros de que hay muchos padres que no tienen problemas con que los niños jueguen este título que muchos consideran demasiado violento. Pero no a todos los niños les entusiasma la idea de jugar este tipo de juegos, y en Japón un hombre recientemente fue arrestado por presuntamente forzar a un niño de nueve años a jugar *Grand Theft Auto IV* por horas, mientras su mamá no estaba presente. El hombre, un enfermero de nombre **Maasa Kawabata**, fue arrestado por forzar al hijo que tuvo su esposa en su anterior matrimonio a jugar el mencionado título. De acuerdo con las autoridades, él hizo que el niño jugara *Grand Theft Auto IV* entre 2 a 3 horas diarias por 2 a 3 semanas seguidas, cuando su mamá salía de casa. La madre descubrió el posible abuso cuando el niño se quejó de dolores de cabeza y náuseas, por lo que el doctor le diagnosticó disautonomía, que es estrés presuntamente causado por jugar el título. Kawabata refuta esas acusaciones, alegando que él no forzó al niño a jugar. En Japón, el juego recibió clasificación "Z", lo que hace que el juego sea para mayores de 18 años debido a su violencia y brutalidad.

LOS JÓVENES JAPONESES Y SU PROBLEMA PARA SOCIALIZAR

Más estadísticas preocupantes (al menos para los que viven allá) llegan desde Japón al mostrarse que una buena parte de los jóvenes japoneses nunca ha tenido una cita y otra parte de ellos no tiene siquiera interés en esos temas, algo que no nos explicamos, si las chicas japonesas son tan lindas y seguro muchas de nuestras lectoras le pondrían casa a un chico japonés jajaja.

Según el estudio, el 55.8% de los hombres y el 39% de las mujeres en edades entre 20 y 29 años nunca ha salido con alguien en plan de romance, y para empeorar más las cosas, el estudio también demostró que el 23% de los hombres y el 14.8% de las mujeres no tienen la intención de iniciar siquiera un noviazgo. ¡Pues qué les pasa a estos chavos! Las cifras demuestran que la población japonesa es cada vez más "solitaria" y que la situación se va agravando año tras año, tanto así que aproximadamente el 80% de los hombres y el 70% de las mujeres que se encuentran en la mayoría de edad no tienen pareja. Vaya que es de preocuparse esto, pues se estima que en unos años Japón tendrá una población joven muy reducida pues nadie se avienta a tener hijos O_O.

REDADAS EN AKIHABARA CONTRA "JK WALKS"

Los uniformes de las colegialas japonesas son una prenda bastante erótica para muchos nipones calenturientos, tanto así que en muchas películas de esas que son para adultos visten a las actrices con estas inocentes prendas para darle más pasión a la película. Desde hace unos meses se están poniendo de moda las llamadas "JK Walks". "JK" viene de *"Jyoshi Kousei"* que significa "chicas de instituto", y como podrán imaginar esta moda trata de hacer "inocentes" caminatas con chicas vestidas de uniforme. Ponemos las comillas ya que se trata de una práctica prohibida ya que se presta para actividades menos decorosas que van desde la compra de ropa interior usada hasta cosas muy graves como la prostitución. Para prevenir dichos delitos se destinaron 100 policías en la zona de Akihabara para mantener libre la zona de esta práctica, para ello los oficiales detienen para interrogar a toda chica con uniforme que se haga acompañar de un hombre (por lo general feo, es en serio). Hasta el momento han hecho 13 detenciones con las cuales los padres de las chicas se mostraron bastante consternados por las mañas de sus retoños.

hablemos de...

Por A.O.I.

EL PROBLEMA EN EL MEDIO SON LOS OTAKUS

RECIENTEMENTE HUBO GRAN CONTROVERSIA EN LAS REDES SOCIALES CON UNA DECLARACIÓN POR PARTE DE **HAYAO MIYAZAKI**, QUE DECÍA: "CASI TODA LA ANIMACIÓN JAPONESA SE REALIZA SIN APENAS OBSERVAR A LAS PERSONAS REALES. ¿SABEN? ESTÁ PRODUCIDA POR SERES HUMANOS QUE NO SOPORTAN MIRAR A OTROS SERES HUMANOS, Y ESTO ES PORQUE LA INDUSTRIA ESTÁ LLENA DE OTAKUS".

No pasó mucho para que los fanáticos de este lado del charco brincaran, olvidando por completo que la palabra *otaku* tiene un contexto más agresivo en Japón y que no solo se refiere a los seguidores del anime y del manga. Los ahora llamados *frikis* han hablado mucho de este hecho y sobre cómo ha ido cambiando la industria. Claro que hay quien lo defiende y gente que se aferra a que solo los que viven en el pasado se niegan a algún cambio. Esto me hizo pensar en lo mucho que se ha transformado esta industria.

Normalmente, el fanatismo extremo nos hace caer en opiniones ciegas y sin fundamento e incluso carecer de un criterio sólido para diferenciar un trabajo bueno de otro que no lo es. Si bien, Miyazaki se refiere al medio laboral del *anime*, esto se puede aplicar al *fandom* general.

Según el punto de vista de Miyazaki, esto se debe a la gente que trabaja en el medio, siendo los mismos otakus que, teniendo un punto de vista más cerrado, no se detienen a ver el comportamiento humano real.

La industria de la animación ha ido cambiando enormemente en estos últimos 15 años y se ha hecho más complaciente con el público. Esta nueva generación creativa, como dice Miyazaki, está llena de otakus que se han enfocado en hacer productos con mucho fanservice, ya sea en escenas eróticas, violentas o incluso personajes más infantilizados (aun siendo personajes adultos), creando títulos que realmente solo a ellos o a los fans les agradan, como si se tratara de un producto de autocomplacencia, provocando que el anime sea consumido solo por un nicho. Este hecho, además de restarle calidad al anime en sí, hace que el público en general lo encasille y no se interese en verlo.

Esto ha logrado que el anime se estanque por años, perdiendo poco a poco seguidores, o incluso logrando cada vez más detractores o gente desinformada sobre el tema que se hace un juicio erróneo.

Sin embargo, no toda la culpa es de la industria y los otakus que trabajan en ella. A mi parecer, el público que consume anime también ha tenido gran culpa, llevando el fanatismo hacia otros extremos, exigiendo a los creadores el mismo tipo de temáticas.

Por otro lado, las declaraciones de Hayao Miyazaki se han tomado a mal, pues independientemente de la importancia que tenga en el medio, no se puede negar que los mismos fans lo han hecho quien es al día de hoy (claro, sin demeritar su talento), y sin apoyo de la gente que ve anime, probablemente se habría tardado más en lograr que su trabajo saliera de Japón y lograra ser quien es.

Sin duda alguna, las declaraciones que ha hecho pueden tener muchas lecturas y no cabe duda de que tocó las fibras sensibles de mucha gente con un tema tan delicado como lo es el de los *otakus* y la industria.

漫画 manga

NISEKOI:

CORAZÓN INDIFERENTE

Por Jareth Levrack

A principios del 2011 se presentó como una premisa ***one-shot*** sin mayor expectativa; a finales de ese mismo año comenzó su serialización en la revista ***Shounen Jump*** y la editorial Shueisha publicó en línea su primer capítulo en inglés, al año siguiente el sello Viz Media obtuvo la licencia de distribución para E.U. y exhibió esta propuesta en su revista virtual. El ritmo de lectura es muy ágil gracias a las enredadas situaciones, que son muy divertidas, además el diseño del reparto es versátil y atractivo. ***Nisekoi*** se enfoca en Raku, un popular estudiante de instituto que siempre trae consigo un dije en forma de corazón con una cerradura que cuida mucho. Su misión es encontrar a la chica que tenga la llave para abrirlo, pues de niño hizo una promesa y quiere cumplirla. Su vida escolar es casi aburrida, pero en casa es heredero y sucesor del Jefe Yakuza del grupo Shuei-Gumi. Un día conoce a Chitoge, una agresiva chica rubia con quien se lleva de lo peor; la situación no parece mejorar cuando ella se incorpora a su clase, pues por su culpa Raku pierde su dije. Inesperadamente, su padre le pide a Raku que establezca una relación con la hija del jefe de la banda rival Beehive, a modo de tregua y para evitar la guerra entre ambos. ¡Adivinen quién será la novia de Raku!

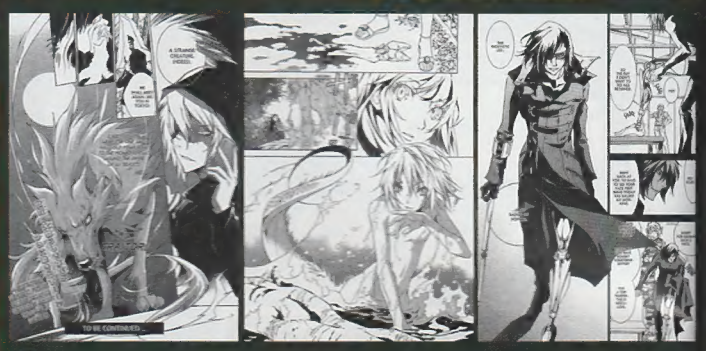
[FICHA TÉCNICA]
DEMOGRAFÍA: shonen 15 +
GÉNERO: comedia romántica
ARGUMENTO: Naoshi Komi
ARTE: Naoshi Komi
EDITORIAL: Shueisha
VOLÚMENES: 10

EL ESTUDIO SHAFT LANZÓ LA VERSIÓN ANIMADA EN 10 DISTINTOS CANALES EN ENERO DEL 2014, LUEGO ANIPLEX OBTUVO LA LICENCIA PARA TRASMITIRLA EN EU.

RYUU WA TASOGARE NO YUME O MIRU:

MIRADA DE CRISTAL

Por Jareth Levrack



A mediados del 2011 la revista ***Comic Gene*** serializó una interesante propuesta que se destacó por un hermoso y estilizado diseño de reparto, y personajes con expresivas miradas que iban de la inocencia a la crueldad, capaces de enganchar al lector más exigente. El ritmo de lectura es un poco lento al principio, pero paulatinamente se va agilizando, en especial en las secuencias de acción. La historia se centra en la organización Illumine, enfocada en derrotar a bestias de la oscuridad llamadas Dicapay; sus comandos están conformados por cazadores y asesinos profesionales. Sin embargo, los Dicapay son sumamente poderosos e Illumine cae en desventaja al perder gran cantidad de miembros, entonces surge la posibilidad de crear artificialmente a un asesino extraordinario. El científico Hirasawa trabaja para Illumine y es responsable del experimento "Célula Nativa" cuyo objetivo es la fusión entre genes de dragón y ADN humano; el resultado es llamado Archetype, un ser humano con el poder de un monstruo legendario. Repentinamente, Hirasawa escapa, se esconde en la isla de Akai con su hija Koyomi y el Archetype, que en cinco años se convierte en un adolescente y responde al nombre de Kiya. Entonces Illumine ordena la cacería de Hirasawa y la captura de Kiya; el líder de dicha misión es T.J, un aguerrido cazador con una mirada de hielo, que es testigo de la transformación de Kiya, que en un parpadeo se convierte en un agresivo monstruo que los ataca ferozmente.

AKIRA HIMEKAWA ES EL NOMBRE ARTÍSTICO DE LA DUPLA CREATIVA DE **A. HONDA & S. NAGANO**, QUIENES HAN GANADO FAMA MUNDIAL GRACIAS A LA LEYENDA DE **ZELDA**.

[FICHA TÉCNICA]
DEMOGRAFÍA: shonen 15 +
GÉNERO: acción, sobrenatural
ARGUMENTO: Akira Himekawa
ARTE: Akira Himekawa
EDITORIAL: Media Factory
VOLÚMENES: 2

SI TE GUSTÓ ESTE MANGA TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR:

Toradora!

Bakemonogatari

Kaichou wa Maid-sama!

SI TE GUSTÓ ESTE MANGA TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR:

The Missing White Dragon

Dragonaut - The Resonance

Dragon Crisis!

RED RAVEN

En 2010 la editorial Square Enix publicó ***Red Raven*** de mangaka **Shinta Fujimoto**. Esta propuesta consta de nueve tomos en los que destaca gran cantidad de viñetas abiertas y trepidantes secuencias de acción; el diseño del reparto no es del todo estilizado, pero pone énfasis en la expresividad de los personajes que oscilan entre lo hilarante y lo imperturbable, así pueden conmover hasta las lágrimas o provocar una risa incontenible. El arco principal presenta un gobierno inepto para imponerse ante la mafia que paulatinamente toma el control por medio de actos violentos y crímenes a sangre fría. Entonces aparece el grupo Red Raven, que cobra por medio de Cartas de Ejecución la muerte de quienes han quebrantado la ley. Siguiendo el lema "asesina a uno, salva a cientos" Andy cumple cada misión de manera impecable con ayuda de una hoja de guillotina; su inexpresiva actitud deja sin aliento, a un más el parche de su ojo derecho. Pese a ello hay algo en él que refleja cierta fragilidad

HELLBOY

UN CLÁSICO DE LOS DETECTIVES

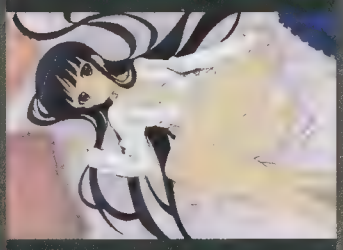
Alguien dijo con acierto: "Si Batman es el detective más famoso de los cómics, entonces Hellboy es el investigador de lo paranormal más famoso de todos", y es que a poco más de 20 años de haber sido creado por **Mike Mignola**, el chico del infierno ha alcanzado una popularidad inesperada –debido a las películas dirigidas por **Guillermo del Toro**–, pero sin perder un ápice de ese aire de personaje de culto que le caracteriza –gracias a sus aventuras en papel–, transitando entre el horror y la fantasía. Ahora, llega a nuestro país –vía Bruguera Cómics Books– una de sus más destacadas series, lo cual resulta evidente, desde que el guion es obra de uno de los responsables de la más popular de las versiones de los ***X-Men***, el mismísimo **John Byrne**. Nos referimos a ***Seed of Destruction –Semilla de Destrucción–***, propuesta en donde destaca la zozobra de su narrativa, que termina por envolver al lector en el insano aire de misterio heredado de los escritos del legendario **Lovecraft**. Desde las primeras viñetas, los manchones de tinta sirven para proyectar una oscuridad infecciosa que parece devorar a los personajes, casi indefensos ante las demoniacas maquinaciones dimensionales de Rasputín. ***Seed of Destruction*** se divide en cuatro entregas y es ideal para aquellos que se acercan por primera vez a las andanzas de este demonio y para los que no les gusta engancharse con series demasiado largas. Por supuesto, los fans no pueden perdérsela.

CHEW

UN SINIESTRO BOCADO

¿Qué haces cuando eres un policía y tienes la peculiaridad de que al morder cualquier cosa recibes impresiones psíquicas de lo que sucedió con dicho alimento? Pues muy fácil, pasas a formar parte de la División de Crímenes Especiales de la Administración de Drogas y Alimentos de los Estados Unidos (F.D.A.), muy solicitada cuando el consumo y adquisición de la carne de pollo ha sido prohibida después de una epidemia de gripe aviar. Sí, porque eso existe, al menos en el universo planteado por el guionista **John Lyman** y el ilustrador **Rob Guillory**, en un multipremiado cómic que hoy llega al mercado mexicano. Se trata de ***Chew***, una estrafalaria pieza con una trama policiaca que deambula entre lo siniestro y lo absurdo, no exenta de ciertos toques de humor negro y con una propuesta visual que encuentra su mayor acierto en el diseño de personajes tipo ***cartoon*** y las atmósferas enrarecidas, con base en el contraste de colores deslavados con el sepia, que acentúa lo escatológico de todo el asunto. Esta primera miniserie se divide en cinco partes y lleva por título "Sabor a mí". Se trata de un cómic para adultos, que ostenta el premio Eisner a la mejor obra nueva de su año, y cuya ingesta es altamente recomendable. Editorial Kamite la trae al mercado mexicano.

TOP FIVE CHICAS Tsundere



1 Ririchiyo Shirakiin / ***Inu x Boku SS*** / 2009

2 Sena Kashiwazaki / ***Boku wa Tomodachi ga Sukunai*** / 2009

3 Yuri Nakamura / ***Angel Beats!*** / 2009

4 Seraphim / ***Kore wa Zombie Desu ka?*** / 2010

5 Victorique de Blois / ***Gosick*** / 2008

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA THE MOVIE: REBELLION - PAMPHLET

Por Engel

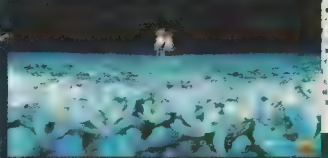
A ESTAS ALTURAS, MUCHOS DE NUESTROS LECTORES HABRÁN PODIDO CONOCER LA PELÍCULA BASADA EN LA CONTROVERSIAL SERIE DE ANIME DEL ESTUDIO SHAFT: ***PUELLA MAGI MADOKA MAGICA THE MOVIE: REBELLION.*** EN ESTA OCASIÓN VAMOS A HABLAR DEL ARTBOOK OFICIAL QUE ESTUVO A LA VENTA PARA LAS FUNCIONES DE LA PRIMERA EDICIÓN DEL ¡**KONNICHIWA! FESTIVAL** EN MÉXICO.

Este ejemplar tiene un acabado con textura muy diferente a la de los libros de arte comunes por ser de edición limitada, y nos muestra a groso modo todo lo que es el trabajo de producción detrás de esta última cinta de la franquicia.

Cabe mencionar que el trabajo del Studio Tulip respeta mucho el dinamismo de los diseños originales de **Ume Aoki**. Y aunque ***Madoka Magica*** no tenga los diseños más ambiciosos, sus personajes guardan una consistencia que no requiere de mayor detalle para brindarles impacto visual y completa libertad de movimiento, tal y como se puede apreciar a detalle en el trabajo de animación.

Para los artistas que buscan inspiración para su trabajo, encontrarán una guía de referencias con una propuesta bastante experimental en este compendio gráfico con el que fue realizada esta deconstrucción del género de chicas mágicas.

No solo nos ofrece diseños sumamente atractivos de los personajes protagónicos, sino también bocetos de producción y escenarios hechos con una mezcla de técnicas tradicionales que muestran un trabajo de lo más orgánico que casi se puede tocar en cada página. Simplemente no puede faltar en su colección.



MAKOTO SHINKAI

UN AUTOR SIN LÍMITES

LO HAN LLAMADO "EL NUEVO MIYAZAKI", "EL MEJOR NARRADOR VISUAL", "EL NUEVO MAESTRO DE MAESTROS", PERO LO QUE ES CIERTO ES QUE **MAKOTO SHINKAI** ES SIN DUDA UN AUTOR A QUIEN LE TIENEN SIN CUIDADO LAS COMPARACIONES. EN PRINCIPIO ÉL DIBUJA PARA SU DISFRUTE PERSONAL. NUNCA LO DETUVO NO CONTAR CON LOS MATERIALES PROFESIONALES MÁS CAROS PARA REALIZAR UNA ILUSTRACIÓN, NI TAMPOCO NO TENER LA TECNOLOGÍA MÁS SOFISTICADA PARA DARLE VIDA A SU OBRA. LO MÁS PRECIADO PARA ÉL ES EL TIEMPO, MISMO QUE HA PROTAGONIZADO SUS OBRAS MÁS CONOCIDAS.

Originario de Nagano, Japón y nacido en febrero de 1973, no esperó que sus clases de literatura en la Chuo University lo alejaran de su verdadera vocación, que de la narrativa escrita pasó a ser el dibujo.

Los seguidores de su trayectoria califican a su visión creativa de "realista", cuando dista mucho de intentar reflejar tal cosa.

Shinkai siempre busca plasmar imágenes donde el acabado del firmamento pueda hablarnos de un mundo que escapa de lo establecido y sus personajes, aunque nacen con la intención de que nos identifiquemos con ellos, son oníricos hasta la médula, como cada uno de los colores del mundo que habitan.

Para lograr un trabajo como el de este maestro, en primer lugar debemos tener en claro el momento que se quiere retratar y definitivamente el color del cielo –conocer su comportamiento con la luz del sol a lo largo del día es clave para provocar algo al espectador–.

La base es tradicional. Primero se pinta desde el fondo de la ilustración y aunque eso es bastante sencillo de lograr con cualquier programa para ilustración como Photoshop o Corel Painter, es lo primero que se afina por completo en las obras de este autor. Los elementos dramáticos los da con base en la observación, pero ahí mismo radica uno de sus secretos.

Es fácil imaginar la colección de fotografías que le deben servir de referencia a Shinkai, no como un reglamento para crear, sino como punto de partida para la reinvención de los componentes de sus inigualables paisajes. Definitivamente, reinventar no es algo que se aprenda en la escuela, ni siquiera en la mejor; por ejemplo, las nubes no están "pegadas" sobre un lienzo de color azul, sino que tienen las formas más caprichosas posibles porque el cielo es en principio un espacio infinito, y eso muchas veces lo olvidamos al momento de intentar recrearlo.

MAKOTO SHINKAI ADMITE QUE LO DIFÍCIL DE SUS PELÍCULAS ES SU PLANEACIÓN. ***THE GARDEN OF WORDS*** SOLO TARDÓ 6 MESES EN SER ANIMADA.

Otro aspecto interesante que se puede leer en el trabajo de Makoto Shinkai es que antes de intentar reflejar algo "real", lo que seguramente busca es expresar un sentimiento con la imagen, en lugar de preguntarse si acaso lo que plasma es posible.

La lección más importante de la obra de este artista es no ponerle límites a nuestra creatividad. No importa que no tengamos a la mano el lápiz y el papel más finos para realizar nuestro trabajo, siempre hay que buscar plasmar lo que te nace y evitar dejar algo en el tintero. Si es nuestra pasión, no hay que dejar de dibujar porque cuando tengamos los medios disponibles, haremos maravillas.

FOREVER GORE

UN VIAJE ENTRE LA VIOLENCIA VISUAL DE AYER Y HOY

Por Engel

EL RECUERDO DE LA FRAGILIDAD HUMANA

[illegible]

Alfred Hitchcock [illegible]

[illegible]

LA SANGRE CLÁSICA: EL MIEDO A LA OSCURIDAD

[illegible]

Go Nagai [illegible]

[illegible]

Original Video Animation [illegible]

[illegible]

[illegible] Koichi Ohata fue una serie [illegible] la revolución ar[illegible] nuestra [illegible]

[illegible] Takayama [illegible]

[illegible]

LA SANGRE NUEVA: UNA NIÑA Y SU CUCHILLO

[illegible] novedoso, lo que [illegible] temáticas y niveles de [illegible] ora que están al alca[illegible]

[illegible]

¿QUÉ FUE LO QUE PASÓ?

maneras mas

Niñas lindas y sangre, eso es el gore ac
receta funciona al grado del refrito total.

Portada Anime GORE

01. UROTSUKIDOJI

Por Engel

Basada en el manga de **Toshio Maeda** esta serie de OVA's nos habla de una profecía antigua que dicta que cada 3000 años surge un dios de dioses, el Chojin, que será capaz de unir los tres reinos: el humano (Ningenkai), el de los hombres bestia (Jyujinkai) y el de los demonios (Makai).

Sin embargo, desde hace muchos siglos los Makai planean destruir el equilibrio, así que en cuanto encuentren indicios del ser supremo lo usarán a su favor para imponerse sobre los demás reinos. Lo que no saben es que el nuevo Chojin nacerá entre los hombres como un precoz adolescente: Tatsuo Nagumo, quien será protegido por los hermanos Jyaku y Megumi Amano, emisarios Jyujinkai y guerreros con increíbles poderes.

© West Cape

Demografía: seinen 18+
Género: acción, sobrenatural
Director: Hideki Takayama
Argumento: Noboru Aikawa
Música: Masamichi Amano
Diseño de personajes: Akihiko Yamashita
Estudio: West Cape
Episodios: 16

02. GUYVER: THE BIOBOOSTED ARMOR

Por Engel

La corporación Chronos tiene la fama de ser una terrible organización que se dedica al desarrollo de armas, que lleva sus experimentos más allá de cualquier límite moral o político permitido.

Esta corporación desarrolla las unidades Guyver, trajes de batalla biotecnológica que pueden convertir a un ser humano común en una máquina de guerra perfecta.

Sho Fukamachi, un joven y apacible estudiante, se encuentra inexplicablemente con uno de estos dispositivos y lo activa por accidente, invadiendo su cuerpo voluntamente en una extraña simbiosis que lo convertirá en el peor enemigo de la organización Chronos y su ejército de mutantes, Zoanoids, que saldrán en la búsqueda de su preciada arma perdida.

© Bandai

Demografía: seinen 18+
Género: acción, sci-fi
Director: Koichi Ishiguro
Argumento: Yoshiki Takaya
Música: Hayato Matsuo
Diseño de personajes: Yoshihiko Umakoshi
Estudio: Bandai
Episodios: 12

03. AFRO SAMURAI

Por Engel

Afro es un poderoso guerrero inspirado por la venganza más profunda para convertirse en el guerrero definitivo.

En un mundo gobernado por el honor y la tradición, los guerreros más fieros se disputan el título del número uno, que recae en unas cintas que son el símbolo de supremacía en combate. El padre de Afro fue uno de los campeones que portaron dicha cinta hasta que Justice, un sanguinario vaquero, le dio muerte para arrebatarle el título. Desde aquel día Afro emprende el camino de la venganza para convertirse en el mejor y así reclamar la cinta que perteneciera a su padre. Sin embargo, la sangre derramada le traerá consecuencias terribles que no dejarán de atormentarlo.

© Gonzo

Demografía: seinen 18+
Género: acción, western
Director: Fuminori Kizaki, Takeshi Koike
Argumento: Tomohiro Yamashita
Música: RZA
Diseño de personajes: Hiroya Iijima, Takeshi Koike
Estudio: Gonzo
Episodios: 5 (OVA)

04. NINJA RESURRECTION

Durante la época Tokugawa, comienza el violento despertar del Japón feudal.

Los cristianos llegan de tierras desconocidas a impartir la nueva doctrina que parece imponerse con fuerza sobre la población nativa y en algunos lugares comienzan a formarse extrañas sectas que rápidamente cobran poder.

El gobierno envía entonces a Jubei Mitsuyoshi junto con su equipo ninja para recobrar el control de la ciudad que ha caído bajo el mandato de Shiro Amakusa, quien se autoproclama como el nuevo salvador. El trabajo de estos mercenarios sería de lo más fácil si en verdad Shiro fuera un hombre iluminado, pero entonces surgirán poderes de completa oscuridad en este hombre que se hace llamar el elegido.

© Phoenix Entertainment

Demografía: seinen 18+
Género: acción, fantasía
Director: Yasunori Urata
Argumento: Kensei Date
Música: Masamichi Amano
Diseño de personajes: Keiichi Satou, Kenji Hayama
Estudio: Phoenix Entertainment
Episodios: 2 (OVA)

05. BAOH

Por Engel

Baoh es el nombre clave de un parásito experimental creado por el laboratorio Doress. Para probar sus efectos, este maquiavélico corporativo utiliza sus influencias para conseguir sujetos de prueba en hospitales, con la excusa de solo tomar las vidas de seres humanos en condiciones críticas.

Es así como Ikuro Hashizawa es internado de emergencia junto con sus padres después de sufrir un terrible accidente y es tomado como espécimen de prueba.

Al mismo tiempo, Sumire, una niña con poderes psíquicos comienza su fuga de las instalaciones de Doress y libera a Ikuro, con quien decide escapar para después buscar venganza por el destino que le espera al haber sobrevivido al macabro experimento.

© Studio Pierrot

Demografía: seinen 18+
Género: drama, sci-fi
Director: Hiroyuki Yokoyama
Argumento: Kenji Terada
Música: Hiroyuki Namba
Diseño de personajes: Masayuki, Michi Sanaba
Estudio: Studio Pierrot
Episodios: 1 (OVA)

3 MANGAS GORE QUE NO TE PUEDES PERDER

01. TOKYO AKAZUKIN

Como ustedes sabrán, los cuentos para niños no nacieron como inocentes relatos para la hora de dormir, y por si necesitaran ser reescritos, autores como **Benkyo Tamaoki** lo hacen de una manera más depravada y cruel, transportando en esta ocasión a la Caperucita Roja a nuestro decadente mundo actual.

Akazukin, como se hace llamar, es una niña presa de la inmortalidad, la cual le ha quitado sentido a su existencia, misma que dedica a explorar hasta el extremo para sentirse un poco viva mientras sale en la búsqueda de su amado Sr. Wolf, el único capaz de sacarla de su suplicio, devorándola.

© Gentosha Comics Inc.

Demografía: seinen +18
Género: horror, acción
Argumento y arte: Benkyo Tamaoki
Editorial: Gentosha Comics Inc.
Volúmenes: 4

02. I AM A HERO

Muchos autores nos intentan hablar de la manera más postrera de la vida de los mangakas, pero no **Kengo Hanazawa,** quien busca contarnos del lado oscuro de la luna con la historia del frustrado Hideo Suzuki, a quien la profesión le está arrebatando poco a poco la cordura.

Hideo no solo esta estancado en el papel de asistente sino que el estrés de su carrera le ha obligado a escapar a un mundo de fantasía donde es el héroe de un holocausto; sin embargo, el hecho de que los muertos caminen no será solo disparate, aunque su perturbada mente no le ayudará a distinguir la realidad de la ficción.

© Shogakukan

Demografía: seinen +18
Género: drama, sobrenatural
Argumento y arte: Kengo Hanazawa
Editorial: Shogakukan
Volúmenes: 12 hasta el momento

03. UZUMAKI

En el tranquilo pueblo de Kurouzu, la joven Kirie Goshima lleva una vida de lo más normal hasta que sus amigos y vecinos caen víctimas de la terrible "maldición espiral", ya que esta línea curva pareciera gobernar de una manera macabra el tiempo y el espacio dentro de los límites de este silencioso pueblo.

Shuichi, el novio de Kirie, tiene un extraño presentimiento acerca de su pueblo natal. El espiral se manifiesta en cientos de formas, pero todo comienza cuando su padre pierde la razón y la vida a causa de los mismos, retorciendo todo su cuerpo para imitar el caprichoso símbolo.

© Shogakukan

Demografía: seinen +18
Género: horror, drama
Argumento y arte: Junji Ito
Editorial: Shogakukan
Volúmenes: 3

3 VIDEOJUEGOS CON MUCHO GORE QUE NO TE PUEDES PERDER

DOOM 3

No hay mejor género para explorar la naturaleza del gore en los videojuegos como el *first person shooter* y una de las franquicias que desde sus inicios ha dado de qué hablar por su grotesca manera de retratar la ficción espacial y la invasión infernal es sin duda la franquicia de *Doom*.

Sin embargo, la naturaleza cinematográfica de los juegos de primera generación le abrió miles de posibilidades a los desarrolladores para buscar despertar el miedo en el ojo ajeno y *Doom 3* a pesar de los años, no pierde su magia negra al momento de asustar a los jugadores más experimentados con su atmósfera espesa.

Desarrollador: id Software
Plataforma: Xbox, PC, Mac
Género: survival horror
Fecha de lanzamiento: 2004

DEAD SPACE

El espacio sin duda es un lienzo en blanco para el horror. La sensación de estar lejos de cualquier civilización y de cualquier posibilidad de ayuda en verdad debe ser aterradora, más cuando en tu nave todo sale mal y un depredador del espacio se arrastra por cada pasillo, oculto en las sombras esperando por tu cabeza.

Es así como en esta aventura en perspectiva de tercera persona, tomamos el rol de Isaac Clarke, un ingeniero que tendrá que abrirse paso a través de la nave de exploración minera USG Ishimura para intentar sobrevivir a la carroñera naturaleza de los Necromortos.

Desarrollador: EA Redwood Shores
Plataforma: Xbox 360, PlayStation 3, PC
Género: survival horror
Fecha de lanzamiento: 2008

MORTAL KOMBAT

Cuando se busca una excusa para que los jugadores de todas partes del mundo se enfrenten a muerte, nada mejor que los juegos de peleas para sacar el estrés. Aunque obviamente no cualquier juego tiene el suficiente espectáculo visual como para sentir que destruyes al enemigo como lo logra *Mortal Kombat*.

Pasó mucho tiempo y un sinfín de secuelas pésimas para que la franquicia volviera a probar la gloria del éxito como lo hizo con esta entrega y es que el truco era sencillo: regresar a la receta de la vieja escuela, pero había que hacerlo de la mejor manera y con las nuevas reglas. Es así como regresaron los golpes brutales y los *Fatalities* con todo el poder gráfico de la nueva generación.

Desarrollador: NetherRealm Studios
Plataforma: Xbox 360, PlayStation 3, PS Vita, PC
Género: peleas
Fecha de lanzamiento: 2011

REVIEW

PUPA

Por Yuto A.O.I.

CUANDO EL HAMBRE NO TERMINA

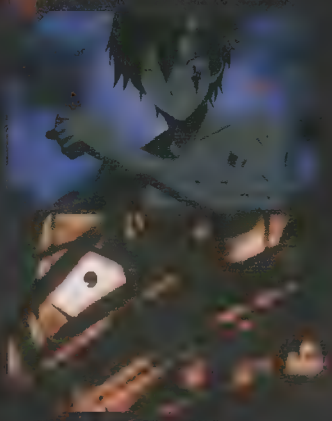
FINALMENTE LLEGA UNO DE LOS ANIMES MÁS ESPERADOS DE LA TEMPORADA DE INVIERNO, UNA SERIE DE TERROR CON ELEMENTOS BASTANTE GORE Y QUE SIN DUDA ALGUNA DEJARÁ A MÁS DE UNO IMPRESIONADO. ASÍ ES, SE TRATA DE *PUPA*, UNA DE LAS NUEVAS PROPUESTAS DEL ESTUDIO DEEN PARA ESTE 2014.

Pupa comienza su publicación el 12 de marzo de 2011 en la revista *Comic Earth Star*. Dibujado por **Sayaka Motegi**, *Pupa* cautivó al público con una buena narrativa y una historia intrigante (pues el arte aún se ve algo *amateur*), siendo publicado hasta diciembre de 2013 y recopilado en un total de 5 volúmenes.

Pasarían un par de años para que se anunciara la adaptación del *anime* para octubre de 2013, contando con un buen equipo creativo; sin embargo, se anunció que el estreno sería hasta enero de 2014.

La historia se centra en Utsutsu y Yume Hesegawa, dos hermanos que vienen de una familia disfuncional, en la que su padre se encargaba de hacerles la vida miserable después de haberse hartado de golpear a su madre, quien a la larga se cansa y deja a su marido por otro hombre. Un buen día, Utsutsu sale tarde de la escuela y le pide a su hermana que lo espere en el parque. En el camino, ella se encuentra a una señora que le pide que se vaya a su casa antes de encontrarse con las mariposas rojas.

Yume, algo extrañada, decide ignorar el comentario y sigue su camino, donde se encuentra con un perro que aparentemente está herido, pero al acercarse se da cuenta de que en verdad ha sido comido por un ente extraño, que convierte a la niña en un monstruo que devora gente y que, desgraciadamente, no queda satisfecho.



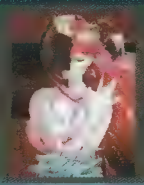
Utsutsu, al llegar al parque, se encuentra con la señora que le hizo la advertencia a su hermana. Esta le dice que su hermana ya no lo reconocerá; sin embargo, el amor que le tiene hace que se aferre a verla y, a partir de este punto, busque la manera de ayudarla a volver a la normalidad.

Este anime es presentado en episodios de 5 minutos, aunque el contenido total en realidad es de menos de 4, ya que el *opening* y *ending* quitan bastante tiempo. Esto genera una sensación de insatisfacción que hace que el espectador quiera seguir viendo más, cosa que en mi opinión afecta mucho a la fluidez de la serie, ya que de pronto algunas situaciones se ven algo apresuradas y al hacer la adaptación se comen algunos detalles del manga que bien podrían haber enriquecido la trama e incluso haber alargado la duración de los episodios. Otro punto en su contra podría ser la censura que le han aplicado, quitando bastantes elementos gore.

Por otro lado, nos encontramos con un buen diseño de personaje y una animación bastante decente, que le gustará a más de uno. También encontramos algunos elementos que están hechos pa incomodar al espectador, crean más tensión en ciertas situacio Si bien, pareciera que tiene má puntos en su contra, el título e cuestión es bastante recomen ble y es un hecho que le gust más de un seguidor del géne

© Studio Deen

SI TE GUSTÓ ESTE ANIME TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR.



MUSIC BOX

OPENING

INTÉRPRETE

ENDING

INTÉRPRETE

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: terror, gore
DIRECTOR: Tomomi Mochizuki
DISEÑO DE PERSONAJES: Maki
ESTUDIO: Deen
EPISODIOS: 12

Wake Up, Girls!

ALCANZAR LA FAMA NO SERÁ FÁCIL

EN JAPÓN, DESDE LA DÉCADA DE LOS AÑOS 70, LA CREACIÓN DE GRUPOS DE *IDOL SINGERS* HA SIDO UNA CONSTANTE EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. GRUPOS DE CANTANTES JÓVENES SON CREADOS EN POCAS SEMANAS Y EXPLOTADOS DE FORMA RÁPIDA. RECIENTEMENTE, EL ACERCAMIENTO DE LAS AGENCIAS DE CAZATALENTOS PARA LANZAR AL ESTRELLATO A NUEVOS GRUPOS SE HA CONVERTIDO EN UNA LUCHA FEROZ LLAMADA *IDOL SENGOKU JIDAI*. LA GUERRA DE LAS IDOLS Y LA SITUACIÓN SE VUELVE DESESPERADA CUANDO LA PEQUEÑA AGENCIA DE TALENTOS GREEN LEAVES ENTERTAINMENT ENFRENTA EL INMINENTE CIERRE DE SUS OFICINAS POR FALTA DE TALENTOS A QUIENES REPRESENTAR.

Dispuesta a no tirar la toalla, la presidente de la empresa, Junko Tange, se impone junto al mánager Kohei Matsuda, la tarea de formar un grupo de idol singers.

Tras varias audiciones en la ciudad de Sendai, la ciudad más grande de la región Tohoku en el noroeste de Japón, logran reunir a seis jovencitas con talento prometedor que varían en edades, desde los 13 a 18 años; pero aún les hace falta una chica más para formar el grupo.

Matsuda cree que es una misión imposible hasta que el destino lo pone en el camino de Mayu, una "idol caída". Mayu es exmiembro del popular grupo de idols I-1 Club, al que por razones que no puede revelar, tuvo que renunciar.

Matsuda sabe que Mayu es perfecta para afianzar a su grupo, Wake Up, Girls!, pero Mayu dice que ya no puede ser una un idol porque no puede hacer feliz a la gente. Sin embargo, el entusiasmo de las seis chicas, Airi, Kaya, Minami, Miyu, Nanami y Yoshino, inspiran a Mayu a aceptar.

LA AGENCIA DE TALENTOS 81 PRODUCE –REPRESENTANTES DE CANTANTES COMO **KANA ASUMI, EMIRI KATO** Y **MEGUMI TOYOGUCHI**–, CELEBRÓ AUDICIONES ABIERTAS CON MÁS DE 2,000 CANDIDATAS EN OTOÑO DEL 2013. LAS GANADORAS PRESTAN SUS VOCES A LOS PERSONAJES PRINCIPALES EN *WAKE UP, GIRLS!*, Y TAMBIÉN CANTAN LOS TEMAS MUSICALES DEL ANIME.

Wake Up, Girls! podría caer en el cliché de otros tantos animes slice of life sobre idols y grupos musicales, pero se diferencia al mostrar el lado menos halagador de la industria de las idol singers. Un negocio brutal con carreras muy cortas y tensión constante, donde la fama y la fortuna solo llegan a un grupo reducido, mientras que a los gerentes no les importa nada más que reemplazar constantemente lo viejo con lo nuevo y mantener a los grupos vigentes en los puntos de venta.

Además veremos a las chicas tener que lidiar con las revistas de chismes, reporteros impertinentes, productores pervertidos y fans que no perdonan nada.

Aunque la historia avanza de manera lenta, resulta intrigante ver cómo se desenvuelve en cada episodio la telaraña de problemas y situaciones que deben enfrentar las chicas que sueñan con llegar a ser cantantes en Japón. Para ser un anime slice of life, con tiernos personajes estilo moe, es una agradable sorpresa ver una historia tratada de manera realista.

Wake Up, Girls! es obra del director **Yamamoto Yukata** y el estudio Ordet, apoyados por Tatsunoko Productions. Tuvo un doble debut, cuando el pasado mes de enero se estrenó la película *Wake Up, Girls! Shichinin no Idol*, donde se presenta a los personajes, simultáneamente con el anime para televisión. De hecho, es importante ver la película primero para poder seguir el desarrollo de la serie.

Este anime nació como una idea original para servir como homenaje a las víctimas del *tsunami* en Tohoku, en 2011.

FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFIA: shojo 14+
GÉNERO: comedia, slice of life
DIRECTOR: Yamamoto Yukata
ARGUMENTO: Touko Machida
MÚSICA: MONACA / Satoru Kosaki
DISEÑO DE PERSONAJES: Tsunao Chikaoka
ESTUDIO: ORDET
EPISODIOS: 12

SPACE DANDY

¡LA LOCURA Y LO RETRO SE PONEN A LA MODA, BABY!

Por Gaby Maya

¡ÚNETE A LAS DISPARATADAS AVENTURAS DE DANDY, UN GALÁN CAZARRECOMPENSAS CON COPETE DE ENSUEÑO Y ADMIRADOR DE LA BELLEZA FEMENINA; SU FIEL COMPAÑERO MEOW, UN FELINO ESPACIAL ADICTO AL PORNO Y TWITTER; Y QT, UN ROBOT-ASPIRADORA-MULTIUSOS CON VOZ DE NIÑO, MIENTRAS VIAJAN EN SU NAVE ESPACIAL, EL ALOHA OE, RASTREANDO NUEVAS FORMAS DE VIDA ALIENÍGENA A TRAVÉS DEL COSMOS INFINITO Y ¡MÁS ALLÁ!

EN ESTADOS U
5 DE ENERO, F
ANTES DE SU

© 2014 BONES/ Project Space Dandy

Sin saberlo, estos tres aventureros son perseguidos por el simiesco Dr. Gel, el servil secuaz del Comodoro Perry, el soberano del Imperio Gogol, un tipo de cráneo llameante, quien cree que Dandy es la clave para el control del Universo.

¿Y todo esto es importante por qué?... ¡Porque *Space Dandy* es el anime del que todos están hablando este 2014!

La misión de Dandy y su tripulación es encontrar y registrar nuevas especies alienígenas, pero rara vez logran este cometido porque tienen cosas más interesantes en qué perder el tiempo, como admirar a las meseras del restaurante "Boobies".

Su búsqueda de vida extraterrestre los lleva por diferentes planetas, que son tan bizarros como las mismas criaturas que los habitan. De forma que en un episodio pueden salir a buscar el misterioso ramen fantasma, o terminar una guerra fratricida que lleva miles de años, o escapar de una hermosa alienígena caníbal, e inclusive filosofar sobre las consecuencias de una epidemia que acaba convirtiendo a todo un universo en zombis, incluyendo al narrador de la serie.

TRIVIA: TODO ALIENÍGENA MOSTRADO EN LA SERIE ES CONCEPTUALIZADO POR UN ARTISTA DIFERENTE, PUES **WATANABE** PRETENDE MOSTRAR LA DIVERSIDAD Y VARIEDAD DE ESPECIES EXÓTICAS EN EL ESPACIO.

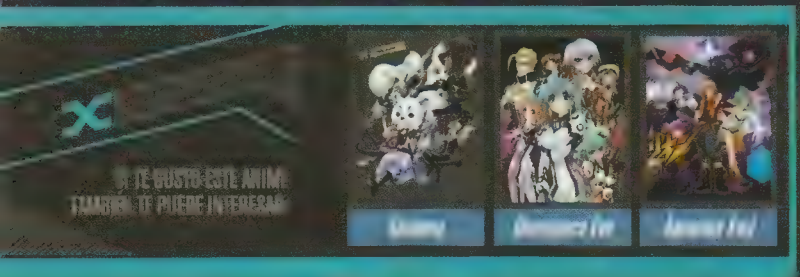
Aunque Dandy trata de ser despreocupado y a veces irresponsable, en ocasiones muestra su lado dulce y responsable, como cuando abandona su misión para ayudar a una pequeña huérfana telépata, llamada Adelie, a reencontrarse con su abuelo.

Estrenado en enero de 2014, *Space Dandy* marca el regreso a la televisión de **Shinchiro Watanabe**, el famoso director de *Cowboy Bebop*, la historia de un cazarrecompensas futurista, que combina la acción de una película estilo *western* con el cine *Noir* y la música Jazz, y *Samurai Champloo*, una reinterpretación con estilo Hip-hop del Japón de la era samurái, ambos considerados joyas del anime.

En *Space Dandy*, Watanabe se suelta el pelo y nos presenta una comedia irreverente, que es al mismo tiempo un tributo y parodia a los psicodélicos años 60 y las películas seriales como *Buck Rogers* y *Flash Gordon*, con guiños a la obra del pintor **Roy Lichtenstein**. Watanabe cuenta con el apoyo de Bandai Visual en la producción, más el talento del estudio BONES, responsables de *Full Metal Alchemist* y *Eureka Seven*, además de artistas como el diseñador de personajes **Yoshiyuki Ito**; los escritores **Kimiko Ueno**, **Dai Sato** y **Keiko Nobumoto**; y músicos como **Yasuyuki Okamura** y **Yoko Kanno** para dar vida a esta nueva aventura.

Space Dandy es todo un fenómeno mundial, pues se transmite casi simultáneamente en Japón y Norteamérica, con pocas horas de diferencia. El canal TV Cartoon Network en su segmento Toonami transmite *Space Dandy* todos los sábados por la noche, ya traducido al inglés.

La serie también tiene una adaptación al manga, publicada en diciembre de 2013, en la revista *Young Gangan* de Square Enix, dibujado por **Sung Woo Park** y **RED ICE**, y escrito por **Harada Masafumi**.



FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFÍA: shonen 14+
GÉNERO: comedia
DIRECTOR: Shinichi Watanabe
ARGUMENTO: Dai Sato
MÚSICA: DOKAKA / Yoko Kanno
DISEÑO DE PERSONAJES: Yoshiyuki Ito
ESTUDIO: BONES
EPISODIOS: 13

EL PRIMER EPISODIO SE PRESENTÓ EL 10 DE NOVIEMBRE DEL 2013 EN EL ANIME FESTIVAL ASIA, EN SINGAPUR, DOS MESES ANTES DE SU ESTRENO EN TELEVISIÓN.

Noragami:

CREER EN LO IMPOSIBLE

Por Goare Salcido

A MEDIADOS DE 2011, LA EDITORIAL KODANSHA PUBLICÓ *NORAGAMI* (EL DIOS VAGABUNDO) DEL MANGAKA **ADACHITOKA**. EN TAN SOLO DOS AÑOS ESTE TÍTULO REUNIÓ NUEVE TOMOS, Y LOS CAPÍTULOS EXTRA SE PRESENTARON EN UN *SPIN-OFF* A MODO DE EJEMPLAR INÉDITO. EL DISEÑO DEL REPARTO ERA ATRACTIVO, PERO LA ESENCIA ERA EL CARÁCTER DE LA PAREJA PROTAGÓNICA Y SU PECULIAR RELACIÓN, QUE SE PRESTABA A VARIOS ENREDOS, MALENTENDIDOS Y SITUACIONES DIVERTIDAS. ANTE EL ÉXITO DEL MANGA SE REALIZÓ UN CD DRAMA A UN PAR DE MESES DEL LANZAMIENTO DE LA SERIE ANIMADA.

TEMPLO AL SILENCIO

El 5 de enero del 2014 se transmitió en tres canales japoneses el primer episodio de *Noragami*. Funimation obtuvo la licencia de distribución para E.U., abriéndole las puertas del extranjero. A la par de la serie, el estudio Bones realizará dos episodios adicionales que se lanzarán a la venta en formato de DVD y Blu-ray, al tiempo que salen los tomos 10 y 11 del manga, lo cual está programado entre febrero y julio de este año. Dicha estrategia pretende sincronizar ambas versiones sin que pierdan el hilo narrativo principal y enriquecer el desarrollo de ambas. Será un gran deleite para los fans poder cotejar dichos formatos, nada como ver las viñetas moverse en secuencias de color.

CREER EN TI MISMO

Hiyori es una estudiante de instituto a quien le fascinan los videojuegos de pelea; puede desvelarse con tal de finalizar el más reciente lanzamiento, además admira a los gigantes de la lucha libre, aunque carece de la fuerza necesaria para dar una buena patada. Suele caminar de vuelta a casa con sus amigas; un día le llama la atención un letrero de un gatito perdido con el nombre de "Señor".

Yato es un dios menor que sueña con tener su propio templo y miles de seguidores. Para ello anota en todas partes su número de celular, con la esperanza de que lo llamen y él pueda cumplir un deseo. Para enfrentar fantasmas y demonios utiliza un arma llamada Shinki (espada o daga con el aspecto de un humano), pero la última lo abandonó sin previo aviso. Justo a la mitad de la calle le llaman para pedirle que encuentre a un gatito, entonces Hiyori ve cómo un chico se atraviesa la calle sin notar que un autobús se acerca, ella lo empuja hacia la banqueta, y al caer al suelo lo regaña diciéndole a Yato que fue muy peligroso cruzar así.

Él la mira extrañado, pues su cuerpo está tirado en la calle y su espíritu se ha despegado. Sorprendida, escucha cómo Yato le dice que él es un dios y no necesita de la ayuda de una humana. Hiyori despierta en un cuarto de hospital, y escucha voces distantes que están a punto de entrar al Más Allá, donde está atorada, por esa razón su alma se separa de su cuerpo cuando está cansada y cada vez que eso sucede le aparece una cola de gato color fucsia. Todo es bastante confuso, así que decide buscar a Yato para que la ayude a resolver su problema, aunque también le gusta saltar sobre cables de alta tensión o volar, pero cada vez tiene más dudas al respecto. Sin embargo, Yato está más preocupado por su templo imaginario que por ayudar a Hiyori.

FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFÍA: shonen 15+
GÉNERO: comedia, sobrenatural
DIRECTOR: Kotaro Tamura
ARGUMENTO: Deko Akao
MÚSICA: Taku Iwasaki
DISEÑO DE PERSONAJES: Toshihiro Kawamoto
ESTUDIO: Bones
EPISODIOS: 12

アニメ IN/OUT

Por Lizzet Loyola

NANDAKA VELONICA

Velonica es una extraña chica extraterrestre que se encuentra causando problemas y desmanes en la Tierra gracias a su prepotencia y egoísmo; sin embargo, se irá enamorando de un niño terrestre. El humor no solamente irá de la mano del guion, pues las voces correrán a cargo de la pareja de cómicos e imitadores **Kintalo y Koehi Kawaguchi**, así que si buscas diversión en altas dosis esta es una serie que no te puedes perder.

KERORO 8

Se estrena una nueva serie de televisión para Sgt. Frog. La serie sigue siendo producida por Sunrise y el director de esta nueva entrega es **Haruki Kasugamori**, quien comenzó su carrera dirigiendo comerciales de TV, y que estará encargado de dar vida a los chistes, en esta ocasión en que Sgt. Frog se ve enfrentado a cumplir su misión e invadir al fin el planeta Tierra junto con sus compañeros.

HITSUGI NO CHAIKA

Llega la nueva serie de estudio Bonesel, responsable de la maravillosa ***Full Metal Alchemist***. Toru Acura es un soldado retirado de 20 años y desde que la guerra terminó no ha encontrado sentido a su vida; sin embargo, su hermana Akari tratará de hacerlo salir de sí mismo y buscar trabajo. La vida de ambos cambiará cuando se encuentren con una misteriosa chica, Chaika Traban; Toru decide seguirla en busca de un sentido para su vida, con la intención de desenredar los misterios que la rodean.

SEIYUU SENTAI VOICETORM 7

Terminó este experimento calificado como el primer cómic animado que se transmitió en NTV. La historia trata sobre un equipo de seiyuus que doblan como héroes que luchan por proteger a la Tierra y a los otakus. Al formato único que utilizó la historia se le llamó ***vomic*** o ***voice comic***, donde se le pusieron voz y efectos a los paneles de cómic, sin llegar a animar el movimiento por completo. Así que si quieres disfrutar de este nuevo medio esta es tu oportunidad.

YOZAKURA QUARTET: HANA NO UTA

En el pueblo de Sakurashin, los humanos y los demonios o yukai viven lado a lado. Esto claro que causa algunos problemas, para solucionarlos existe la oficina de Hiizumi Life Counseling, que componen cuatro adolescentes: Ao, Akima, Hime y Kotoha, quienes ayudan al pueblo a convivir. La serie sigue sus aventuras tratando de mantener los 7 pilares que hacen posible la coexistencia del mundo humano con el demoniaco.

MONOGATARI SERIES: SECOND SEASON

Ha terminado la segunda temporada de ***Monogatari***; en esta ocasión seguimos las aventuras de Araragi. La temporada abarca las historias de cinco libros y nos cuenta cuatro historias diferentes, cada una dedicada a nuestras protagonistas favoritas. En esta temporada tendremos más historia de Hanekawua, Shinobu, Mayoi, Hitagi y Nadeko. Por supuesto, los enredos románticos que han caracterizado a esta serie no se harán esperar, así que ahora que la temporada está completa es buen momento para ponerse al día con los problemas de Araragi, y tal vez nos responda la pregunta de si todas estas historias aparentemente desconectadas tienen un hilo común.

CONEXIÓN
TIJANGA
連絡 漫画

創業元禄八年
熊谷屋

MIYAZAKI LLEGA AL LÍMITE

LA LEYENDA DEL ANIME SE RETIRA

Por Gaby Maya

"SIEMPRE HAY UN FINAL PARA TODO, Y ES MEJOR NO ESPERAR A RETIRARSE CUANDO UNO YA NO PUEDE". ESTO DIJO **TOSHIO SUZUKI**, PRODUCTOR Y PRESIDENTE DE STUDIO GHIBLI, DESPUÉS DE LA CONFERENCIA DE PRENSA DEL PASADO 6 DE SEPTIEMBRE, EN LA CUAL LA LEYENDA DE LA ANIMACIÓN JAPONESA, **HAYAO MIYAZAKI**, ANUNCIÓ QUE AHORA SÍ SE RETIRA DE LA PRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJES ANIMADOS DESPUÉS DE HABER PRESENTADO SU ÚLTIMA CINTA, *KAZE TACHINU*, EN EL FESTIVAL DE CINE DE VENECIA.

La noticia sorprendió a Japón y al resto del mundo, sobre todo porque Miyazaki había anunciado su retiro anteriormente en 1997, después de su película épica *La Princesa Mononoke*, solo para regresar con una nueva obra maestra, *El Viaje de Chihiro*; pero en esta ocasión su decisión es definitiva.

Las razones para su retiro son su avanzada edad, pues ya cumplió 72 años; algunos problemas con la vista, pues le resulta problemático estar forzando su mirada cuando anima una escena, y el hecho de que quiere dedicarse a otros proyectos.

"Cuando uno llega a mi edad hay momentos en los que simplemente no puede seguir. Cuando eso sucede, bajo el lápiz y me voy a casa... he llegado a mi límite y no puedo continuar", dijo Miyazaki durante la rueda de prensa que duró dos horas.

Con una trayectoria de 40 años como animador y alrededor de 30 obras animadas, entre largometrajes, series de televisión y cortos, Miyazaki comentó que años atrás el estudio podía entregar un largometraje en seis meses, pero ahora no puede seguir con el pesado ritmo de trabajo de 12 a 14 horas diarias, siendo 7 horas su límite. El lapso de cinco años que se llevó la realización de *Kaze Tachinu* le dejó ver que, de hacer otro largometraje animado, pasarían cuando menos cinco años más, por lo que no se sentía confiado de poder realizarlo hasta el final.

Kaze Tachinu, la onceava película de Miyazaki, es un cuento de ficción sobre el hombre que diseñó los aviones de combate de Japón durante la Segunda Guerra Mundial. La fascinación de Miyazaki por volar y las máquinas voladoras se contrapuso con su gran rechazo por la guerra, poniendo al protagonista, Jiro Horikoshi, bajo una luz ambivalente, pero comprensiva.

SE VA, PERO SE QUEDA

"Siempre he querido hacer algo más además de la animación", dijo Miyazaki. "Hay tantas cosas que quiero hacer. Además, mi idea de descanso no es igual a lo que los demás podrían pensar. Creo que estar sin hacer nada, sería agotador". Miyazaki afirmó que está satisfecho con sus obras y que seguirá yendo a trabajar al estudio, pero en diferentes proyectos. Incluso comentó que le pidió a su esposa que le siga preparando un *bento* (almuerzo casero) para llevar todos los días.

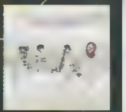
Tiene contemplado renovar algunas de las exhibiciones del Museo Ghibli, incluso bromeó con que él mismo se convertiría en una exhibición, sugiriendo que se le vería trabajar cortos animados dentro del museo.

EL FUTURO DE GHIBLI

Con su salida, el Studio Ghibli tendrá total libertad de hacer algo más que animación, pues ahora el futuro del estudio dependerá de la determinación y creatividad de los jóvenes animadores y demás personal para sacar adelante nuevos proyectos. Su hijo Goro ha dirigido ya dos películas, *Cuentos de Terramar* en 2006 y *From Up on Poppy Hill* en 2011, imprimiendo su estilo personal.

Al hablar del mensaje en sus obras y preguntarle cuál fue la que más le gusta, Miyazaki dijo: "*El Castillo Vagabundo*. En ella quise dejarle un mensaje a todos los niños, que esta vida vale la pena vivirla. Ese mensaje nunca va a cambiar".

TOP FIVE DE J-POP



1 SEKAI NO OWARI – *Snow Magic Fantasy*, Toy's Factory

2 Reo Leni – *Chocolate*, Victor Entertainment

3 Aiko – *Kimi no Tonari*, Pony Canyon

4 Morning Musume – *Egao no Kimi Ha Taiyou Sa*, Zeitima

5 Namie Amuro – *TSUKI*, Avex Trax

TOP FIVE DE K-POP

1 Hyorin – *Goodbye*, Starship Entertainment

2 Ga-in – *Fxxk & APOP*

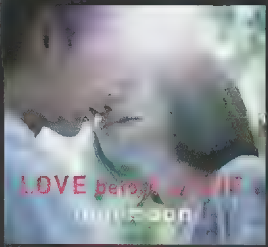
3 Girl's Day – *Something*, LOEN

4 Lyn – *My Destiny*, Music&New

5 Rain – *LA SONG*, Cube DC

LOVE BEFORE WE DIE

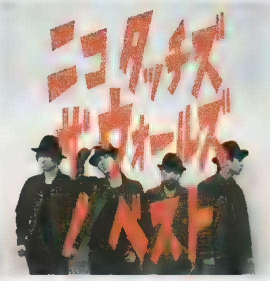
MOUMOON



Una de nuestras bandas consentidas en la redacción, acaba de estrenar disco este 2014 y de nuevo nos ha encantado con su linda propuesta. **Moumoon** siempre ha destacado por las lindas baladas de sus discos, de esas que enamoran a cualquier bella dama sin perder ese toque de sencillez en sus melodías; nada de canciones sobreproducidas para "embellecer" las letras, todo se trata de canciones naturales y con cierto toque de espontaneidad, una verdadera delicia para los oídos y una excelente recomendación para los que quieran hacer un viaje musical más relajado.

NICO TOUCHES THE WALLS NO BEST

NICO TOUCHES THE WALLS



Año nuevo, disco nuevo. Los chicos de **NICO** no han perdido el tiempo y nos entregan a comienzos de este año una producción más que llega para contagiarnos de buen ritmo.

Desde hace un tiempo la agrupación ha dado un giro optando por canciones más rítmicas y llenas de buena vibra en lugar de la música rock con la que los conocimos. A decir verdad, este cambio nos agrada más, pues la propuesta de NICO es ahora más interesante; además, bandas de rock son lo que más abunda en aquel país, así que se agradece que luchen por ser originales.

GENE

PAY MONEY TO MY PAIN

Un disco de 2013 que no podíamos dejar pasar es la cuarta producción de **Pay Money To my Pain**. Este disco, que lleva por nombre *Gene*, es [illegible] alternativa, lanzada el año pasado. Quizá algunos de ustedes ya conozcan algo de esta banda gracias al anime *Nobunagun*, pues el [illegible] es parte del catálogo de esta banda y vaya que es una excelente pieza, con [illegible] de metal y rock alternativo [illegible] poder. Un gran punto a favor son las distintas colaboraciones con las que [illegible] de la música alternativa como **Taka**, vocalista de **ONE OK ROCK** y **Ken&Teru** de **Crossfaith**, por mencionar algunos. Créanme que no se pueden perder este disco.

AFTER TONIGHT

POP-PUNK JAPONÉS CON SABOR ORIGINAL

Desde el corazón de Japón nos llega una banda con un sonido pop-punk netamente americano. Si en algún momento de tu vida te sentiste atraído por bandas como **The Starting Line**, **New Found Glory** o **Blink-182**, esta banda es para ti. Con sus letras en inglés y buena ejecución, **After Tonight** nos [illegible] pop-punk de principios de los 2000, que invadieron las estaciones de radio.

[illegible] encuentra despegando en una escena no muy prolí[illegible]ca de Japón; aun así se han hecho de un pequeño lugar en la escena *skate* de la capital y es cuestión de tiempo para que hagan su debut con un disco de [illegible] fama. Mientras eso sucede, pueden visitar su página y [illegible]camp para que [illegible] que esta agrupación es [illegible] pop-punk, pero son lo [illegible] hacerte pasar un buen rato, sobre todo por tratarse de una banda japonesa que suena mucho mejor que sus [illegible]

STARTLINE

PUNK DIVERTIDO DESDE COREA

Continuando en la línea de música pop-punk, ahora nos trasladamos a Corea para presentarles otra excelente banda del [illegible]

[illegible] 2011, **Startline** [illegible] presentar ya varios sencillos con su propuesta de pop-[illegible] para el género en sí, pero [illegible] letras que se fusionan a la perfección con el género.

Este trío procedente de Seúl encontró su inspiración en bandas de Estados Unidos como **Blink-182** y **New Found Glory**, al igual que [illegible] el sonido suave del punk. Startline nos ha parecido [illegible] sonar el pop-punk en su pro[illegible] forzadas y consiguiendo así la mezcla perfecta.

CNBLUE

Por A.O.I.

BANDA DEL MES

INTEGRANTES: Jung Yong Hwa (voz, rapero y guitarras), Lee Jong Hyun (guitarras y voz), Kang Min Hyuk (baterista y voz), y Lee Jung Shin (bajista y rapero)
SELLO DISCOGRAFICO: Warner Music

CNBLUE comenzó su carrera de forma un poco distinta a la gran mayoría de las bandas de K-pop, ya que empezó como una banda indie en 2009, teniendo diversas presentaciones, además de lanzar su primer miniálbum, ***Now or Never***, seguido de ***Voice***.

No fue sino hasta el 2010 que la banda debutó en Corea del Sur, dentro del programa ***KBS Music Bank***.

Para 2011 regresaron a Japón para dar una gira en cuatro ciudades, sacar su último álbum indie y finalmente firmar con Warner.

Su primer ***single*** debut bajo la discográfica fue ***In my Head***, que alcanzó el lugar número 3 en el ***ranking*** semanal del Oricon Chart, vendiendo 70,000 copias.

Los éxitos siguieron y después de un fructífero concierto en Los Ángeles, lanzaron el disco ***Code Name Blue***, que lograría alcanzar el número 1 en el Oricon Chart con 44 mil copias vendidas. Las presentaciones en el extranjero no cesaron, y tuvieron una presentación más en Londres.

Desde finales del año pasado y para seguir promocionando su trabajo, ***Re:Blue***, se enfrascaron en su gira mundial, la cual los llevó a varios países del continente americano, incluido México.

A comparación de la gran mayoría de los grupos de K-pop, CNBLUE cambia los bailes por los instrumentos y deja de lado el ***playback*** para tocar sus instrumentos. Si bien, su música es digerible, es bastante recomendable.

LILLIES AND REMAINS

INTEGRANTES: Kent (sintetizadores, voz y guitarras), Kazuya (guitarras y coros), y Nara Minoru (bajo)
SELLO DISCOGRAFICO: Fifty One Records

Lillies and Remains se encuentra dentro de los grupos que mucha gente en el medio no conoce, pero que muchos melómanos sí. Lillies and Remains es de aquellas joyas dentro del rock japonés, siendo este un grupo de post-punk.

La banda, originaria de Kioto, fue formada por **Kent** en el 2006. Pasarían dos años para sacar su primer EP bajo el título de ***Moralist S.S.***, haciendo que pronto la gente comenzara a hablar de ellos; es así como se mudan a Tokio para seguir sus actividades. Para junio de 2009 lanzan ***Part of Grace***, seguido de ***Meru***, ***Transpersonal*** y ***Recomposition***, siendo este último un disco de covers.

El sonido de esta banda los ha llevado a ser uno de los grupos más representativos del indie japonés, cosa que se ha reflejado, por supuesto, a la hora de sus actuaciones, y al ser telonero de diversas bandas indie provenientes del Reino Unido. Una banda que sin duda recomiendo al 100%.

ROSE NOIRE

INTEGRANTES: Jill (violín) y Louie (voz)
SELLO DISCOGRÁFICO: Darkest Labyrinth

La historia de este dúo comienza cuando ambos estudiaban en la Universidad Nacional de Artes y Música de Tokio, en algún momento del 2007. En esa época ya se dedicaban a grabar su primer ***demotape***.

Sin embargo, comienzan a moverse al firmar con Darkest Labyrinth (sello discográfico de **Kiwamu** y **ex-Blood**), participando en algunos discos recopilatorios. Para diciembre de 2010 lanzan su primer disco: ***Apocalypse***.

Su segundo trabajo los llevó a conocer Estados Unidos y México durante el 2011, tocando en distintas convenciones de Monterrey y Yucatán, e incluso dando un ***show*** secreto en una cafetería del D.F., ante menos de 30 personas.

Para 2012 lanzan ***Neo Renaissance -1st Movement-*** y unos meses después, el 10 de octubre, sale ***Neo Renaissance -2nd Movement-***.

Si bien la carrera del grupo se ha llevado a cabo en pequeños lugares de Japón y en eventos organizados por el sello de Kiwamu, la verdadera proyección del grupo ha sido fuera. En realidad es una propuesta original que vale la pena ser vista y escuchada.

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

LA RESURRECCIÓN DE DRÁCULA

Mercury Steam
PS3, XB 360, PC
hack and slash, acción
y aventura
25 de
febrero de 2014

El épico desenlace de *Lords of Shadow* ha llegado para dar por concluida esta trilogía creada por Mercury Steam (contando la entrega *Mirror of Fate*). Las expectativas eran bastante altas gracias al primer título que entregó el estudio español y al intrigante desenlace del mismo; se despejan las dudas en cuanto a la calidad de esta segunda entrega, así como la historia que encierra el origen de Drácula. *Lords of Shadow 2* está aquí y quiere ser uno de los mejores juegos del año.

Para esta nueva entrega ya no se cuenta con el apoyo del padre de *Metal Gear*, **Hideo Kojima**, seguramente porque Konami se ha dado cuenta de que no es necesario, pues el estudio ha demostrado ser capaz de trabajar por su cuenta.

En cuanto al argumento continuamos con lo que vimos en los juegos anteriores, situándonos varios años después y de momento hasta siglos. Drácula despierta en un panorama no muy alentador con la llegada de su peor enemigo, el mismísimo Satán, además de la amenaza que representa el clan de los Belmont y la hermandad de la luz, que no descansará hasta eliminar al príncipe de las tinieblas. El punto más interesante para *LoS 2* es que tomaremos el papel de la oscuridad personificando al príncipe Drácula, dejándonos ver un lado hasta ahora desconocido del conde, más humano, mostrando sus anhelos y preocupaciones; todo en un escenario tremendamente caótico y oscuro, tanto así que la acción se desarrolla en una sola noche, yendo y viniendo entre el presente y el pasado para conocer todos los misterios que encierra el argumento.

En este punto es en donde de verdad luce el trabajo puesto en el juego.

En definitiva, la trilogía *Lords of Shadow* pone muy en alto la franquicia de *Castlevania*. Las dos partes lanzadas para consolas son más que increíbles en muchos sentidos, sobre todo por el gran valor que aportan a la historia que hasta entonces permanecía en las sombras, sobre el origen de Drácula y cómo es que la familia Belmont juega un papel tan importante.

LEGO Movie: The Videogame

¡Todo es increíble!

Si algo hemos aprendido en estos últimos años en el mundo de los videojuegos, es que se puede hacer de todo con LEGO. Dentro de su catálogo podemos encontrar una gran cantidad de películas que se han llevado al mundo digital de los bloques y todas ellas de forma maravillosa. Este Año pudimos ver cómo LEGO tomó el turno de viajar al cine y regresar con su propio videojuego *LEGO Movie: The Videogame*.

La historia nos presenta a Emmet, un obrero común y corriente cuya vida da un giro de ciento ochenta grados en el momento en que encuentra una extraña pieza que es capaz de cambiar el destino de su mundo y librarle de la tiranía del poderoso Malvado Señor negocios. El juego es en tercera persona y nos entrega una aventura de acción con varias fases de plataformas, puzzles y exploración en escenarios muy bien diseñados sacados directamente de la película. Así, podemos recorrer a pie, volando o en automóvil las calles de La-

driburgo, Nube Cucolandia y el Lejano Oeste entre otras.

Al igual que en el resto de juegos LEGO, en este nos encontramos con una cantidad de personajes muy elevada (en total hay 90), entre los que destacan los protagonistas de la película y algún que otro cameo muy especial, como el de Superman, Batman o Gandalf. Cada uno de ellos presenta habilidades muy diferentes entre sí y siempre viene bien tener en nuestro equipo, de hasta ocho figuras, a estos héroes. Por ejemplo, Vetruvius es experto en crear pasarelas para caminar por ellas, los personajes femeninos son idóneos para saltar más alto y trepar, los robots son capaces de hackear computadoras y por supuesto está Uni-kitty que puede romper y formar las piezas LEGO de crista.

Saber explotar las habilidades únicas de cada personaje es vital para poder avanzar en la misión y así llegar a lugares nuevos. Para conseguir a todos los personajes hay dos formas: desblo-

queándolos haciendo misiones o comprándolos, así que nos esperan muchas horas de misiones secundarias para obtener al menos los más importantes.

La diversión, el buen humor y por supuesto las parodias están muy presentes en todos y cada uno de los niveles. Los diálogos, los carteles de la ciudad... todo está hecho en un sentido muy cómico. Además, podemos disfrutar de esta nueva aventura LEGO acompañados de un amigo, gracias al modo cooperativo en pantalla dividida.

LEGO lo vuelve a hacer, y repitiendo una divertida mecánica de juego nos entrega un juego bastante entretenido y divertido que todos pueden disfrutar aunque está enfocado a los gamers pequeños.

PROMOCIÓN

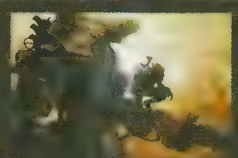
WB Games México nos ha obsequiado algunas copias de *LEGO Movie: The Videogame* para poderlas sortear entre ustedes, así que si quieres obtener una esto es lo que tienes que hacer:

Toma una foto muy creativa en donde aparezca algún videojuego de LEGO (no importa la plataforma). Si tu foto es una de las más originales entonces ya tienes tu copia asegurada, apresúrate a mandar tu foto a conexion.manga.dvd@gmail.com

VIDEO games

CURIOSIDADES DE VIDEOJUEGOS

1 Un piso de la mansión de *Resident Evil* tiene forma de disparate.



2 *Titanfall* recibió más de 70 premios por parte de los medios especializados, antes de salir a la venta.

3 *Pokémon X / Y* fue el juego con mayores ventas en 2013 en Japón con 3,976,829 copias vendidas.

4 *Polybius* es el juego de Arcade más misterioso de todos los tiempos, y no se conserva ninguna copia del mismo. Según cuenta la leyenda urbana, este *puzzle* que apareció en pocos sitios de Portland (Oregon) era un experimento del gobierno de EU, que causaba pesadillas y pérdidas de la memoria.

5 El primer videojuego de disparos de la historia se creó en 1961. Se llama *Spacewar!* y se realizó en solo 200 horas.

TITANFALL
LA ERA DE LOS TITANES

Desarrolla: Respawn Studios
Plataforma: XB 360, XB ONE, PC
Género: *shooter*
Fecha de lanzamiento: 11 de marzo de 2014

Los creadores de *Call of Duty* y responsables de llevar a la cima esa franquicia, abandonaron Activision (los despidieron por revoltosos) para formar su propio estudio con el nombre ideal de Respawn Entertainment. Bajo el cobijo de EA llega su primera creación, que literalmente aplasta a todos los juegos de acción en tercera persona con los que compite. Galardonado con más de 75 premios por distintos medios especializados desde el momento de su lanzamiento, ya era garantía de lo que veríamos en nuestros Xbox y vaya que se merecía cada uno de ellos.

La acción frenética de *Titanfall* es la que ha hecho este título uno de los más esperados de la temporada. Se trata de un *shooter* en donde el jugador tiene una gran libertad a la hora de explorar el mapa, podemos hacer grandes saltos que nos hacen casi volar además de correr por las paredes de una forma muy ágil, esto acompañado de un modo de juego que apuesta por la mera diversión. En *Titanfall* todos podemos convertirnos en expertos con pocas horas de juego, de ahí en adelante se trata de disfrutar la batalla y ser cada vez más intrépidos en nuestros ataques. En fin, diversión pura garantizada.

En *Titanfall* se produce una guerra entre dos facciones, IMC *vs.* la Milicia, en unos escenarios de buen tamaño con lugares bastante cerrados, donde desplazarse de forma vertical es más estratégico que hacerlo de forma tradicional. Para poder vencer al otro bando tendremos que ser muy hábiles con el control, bastante astutos con nuestros ataques y tener muy buenos reflejos. La acción es tan rápida que no podemos darnos el lujo de fallar, los distintos niveles se desarrollan de forma muy similar. En un inicio arrancamos con nuestro soldado a pie, equipado con un arma principal que dependerá de nuestra función (soldado de reconocimiento, táctico y de avanzada); también, el resto del equipo será distinto para cada tipo de soldado, por lo que la estrategia comienza desde que seleccionamos qué soldado emplearemos en el campo de batalla.

En el apartado gráfico el juego luce más sencillo de lo que nos parecía hace unos meses, cuando se presentó. No cuenta con modelados tan complejos ni texturas detalladas como se podría esperar de un juego nextgen, pero tampoco es para extrañarse pues Respawn se enfocó en la jugabilidad y en poder soportar las tremendas batallas con gran fluidez y en sólidos 60 frames por segundo, con cero ralentizaciones.

Para quienes aún no estén enterados y lo tengan en cuenta, *Titanfall* NO cuenta con una campaña individual, es un juego 100% multijugador que desarrolla un historia mientras jugamos en línea con nuestro equipo; esto es algo de verdad innovador que funciona solo para cubrir la sensación de estar avanzando en algo, pues el juego se enfoca totalmente en la acción pura. Para muchos esto será un buen elemento para determinar si compra o no este juego, pues que no tenga campaña individual sí que asusta a más de uno.

Cine

Por Jesús Chavarría
@jchavarria.cine

DESDE JAPÓN EL GRITO ES: JUGUEMOS AL INFIERNO

RESPONSABLE DE PELÍCULAS INCÓMODAS Y POCO CONVENCIONALES, **SION SONO** SE HA CONVERTIDO EN UN DIRECTOR DE CULTO, UNA REFERENCIA OBLIGADA DE LA CINEMATOGRAFÍA ASIÁTICA ACTUAL, QUE CON CADA NUEVA PROPUESTA GENERA GRANDES EXPECTATIVAS.

Una otrora niña actriz que sueña con volver a ser famosa, una especie de nuevo **"Bruce Lee"** y dos [illegible]

[illegible]

[illegible] ción del Festival Internacional de Cine de la UNAM, *Juguemos al Infierno* [illegible] pilaciones y humor, que se hizo acreedor al premio [illegible] También podrá verse en el corazón cinéfilo de nuestro país, la Cineteca Nacional.

JUGUEMOS AL INFIERNO
Japón

GUIÓN Y DIRECCIÓN: Sion Sono
REPARTO: Jun Kunimura, Shinichi Tsutsumi, Hiroki Hasegawa, Gen Hoshino.

DoS deDoS

CINE DE CULTO X DOS

Hay directores que sin acaparar los reflectores, ni tener un enorme aparato comercial detrás, se hacen de una buena cantidad de seguidores alrededor del mundo, gracias a lo extremo e ingenioso de su estilo. Aquí dos de ellos.

1 TAKASHI MIIKE

Reconocido por gente de la talla de **Quentin Tarantino, Takashi Miike** se distingue entre otras cosas por su enorme capacidad para cambiar de tono y pasar de secuencias de gran belleza y elegancia, al bombardeo de sangre y vísceras, como sucede en *Audition* (1999). Otra de sus cintas más famosas es *Ichi, the Killer* (2001).

2 BONG JOON-HO

Producto de influencias televisivas y películas estadounidenses, según sus propias palabras, este director coreano saltó a la fama por desarrollar con acierto un drama familiar dentro de una película de monstruos gigantes, *The Host* (2006). Para este 2014 se espera el estreno de *Snowpiercer*, su versión fílmica sobre la novela gráfica francesa, *Le Transper[illegible]*

CAPITÁN AMÉRICA
EL SOLDADO DE INVIERNO
FASE 2 EN CURSO

EL EXITOSO PLAN MAESTRO DE MARVEL CONTINÚA CAMINO A LO QUE SERÁ SU SEGUNDO IMPACTO –*AVENGERS 2: LA ERA DE ULTRÓN*–, Y UNOS MESES ANTES DEL ESTRENO DE LA MÁS ARRIESGADA DE SUS APUESTAS HASTA AHORA –*LOS GUARDIANES DE LA GALAXIA*– LLEGA LA SEGUNDA AVENTURA DE UN CLÁSICO.

De entre las distintas películas que después de la primera entrega de la saga de *Iron Man* (2008) nos fueron acercando a lo que sería la espectacular y supertaquillera *The Avengers* (2012), sin duda la mejor lograda fue *Capitán América: El Primer Vengador* (2011). Y es que *The Incredible Hulk* (2008) apenas resultó entretenida –razón por la que Marvel ha decidido no continuar la saga, al menos en el cine–; *Thor* (2011) fue completamente irregular –bien en las partes desarrolladas en Asgard, intrascendentes las que se daban en la Tierra–; y *Iron Man 2* (2010), comenzó a perderse en ciertos excesos.

En cambio, la primera aventura para este nuevo siglo del "Cap", sorprendió por la congruencia de su concepto, con dosis de acción bien administradas en una historia consistente, con momentos de homenaje a los cómics clásicos y hasta ciertos toques de autoparodia. Es por estas razones que el estreno de *Capitán América: El soldado de invierno*, llega con altas expectativas y con todo para ser un nuevo éxito.

Dirigida por **Joe** y **Anthony Russo**, la película destaca por el elenco, con el que no solo se da continuidad a un muy adecuado **Chris Evans** en el papel protagónico, además de **Scarlett Johansson** y **Samuel L. Jackson**, quienes retoman los papeles de Black Window, Natasha Romanoff y Nick Fury, respectivamente, si no que se enriquecen con la adición del veterano actor **Robert Redford**, que encarna a un alto mando de la agencia conocida como S.H.I.E.L.D. En cuanto al villano, este va por cuenta del joven actor estadounidense de origen rumano, **Sebastian Stan**, a quien vimos en la película anterior, como James "Bucky" Barnes, el otrora mejor amigo de Steve Rogers, ahora convertido en un letal asesino.

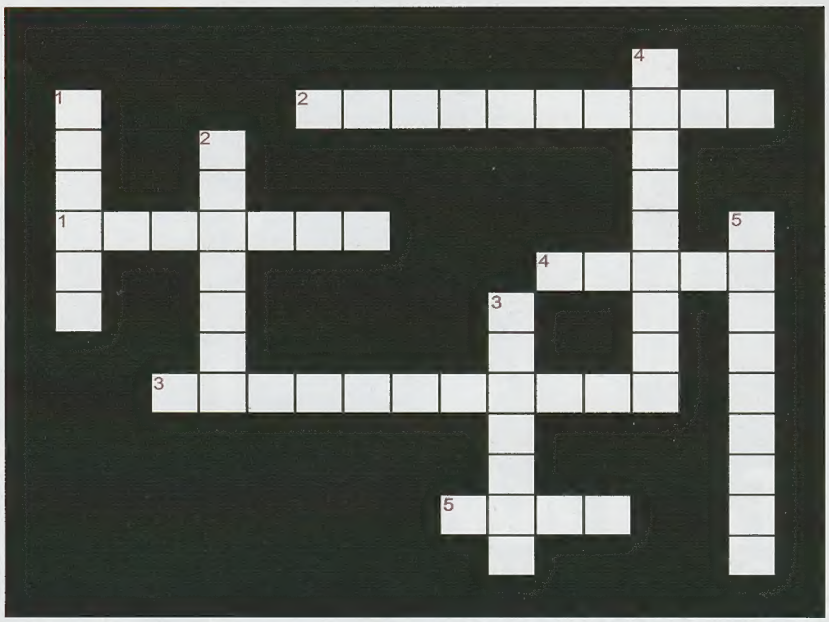
Mención aparte merece la introducción de Sam Wilson / Falcón –primer superhéroe afroamericano de Marvel, que debutara en *Captain America* No. 117 (septiembre de 1969)–, poseedor de unas alas planeadoras cibernéticas, que debe el resto de sus habilidades a alteraciones genéticas. Este papel recae en las capacidades de **Anthony Mackie**, recordado por películas como *Real Steel* (2011) y *Gangster Squad* (2013).

CAPITÁN AMÉRICA: EL SOLDADO DE INVIERNO
Estados Unidos / 2014
Dirección: Joe y Anthony Russo
Reparto: Chris Evans, Sebastian Stan, Frank Grillo, Samuel L. Jackson, Cobie Smulders, Scarlett Johansson, Toby Jones, Robert Redford

Así pues, todo está listo para ver cómo el buen Capitán sigue tratando de adaptarse a los nuevos tiempos, mientras enfrenta una peligrosa conspiración, lo que le llevará a enfrentarse al que fuera su mejor amigo. *Capitán América: El soldado de invierno*, tuvo un costo de más de 150 millones de dólares, por lo que al menos el espectáculo está asegurado.

連漫絡画

HABILIDAD otaku



HORIZONTALES

1. Nombre que hereda de su familia el vampiro en el anime ***Hellsing***.
2. Es un monstruo hematófago con apariencia de murciélago gigante que se alimenta de sangre humana.
3. El padre de Saya Kisaragi le encomienda la misión de acabar con...
4. Nombre del protagonista del anime ***Deadman Wonderland***.
5. Este Dios crea las reglas de un juego que consiste que los 12 dueños de los diarios deben matarse entre ellos y el sobreviviente será el nuevo Dios.

VERTICALES

1. La historia también se desarrolla alrededor de una francotiradora, ajena al grupo de Takashi que se llama...
2. Es una chica que posee ojos de shinigami y por eso puede ver collares negros en las personas.
3. Anime que centra su historia en una chica llamada Misaki.
4. Es una homosapien mutada que se dice ha sido elegida por Dios y se convertirá en la destrucción de la humanidad.
5. Nombre del anime donde dos de sus protagonistas se llaman Charley y Johnny Rayflo.

SOPA DE LETRAS

1. FREEZING
2. GORE
3. HELLSING
4. HIGHSCHOOL
5. SAKAKIBARA
6. SHIKI
7. VAMPIRO
8. WONDERLAND
9. YUKILERU
10. ZOMBIE

F	M	T	I	T	A	N	E	S	A	M	A	R	L	V
R	L	D	N	A	L	R	E	D	N	O	W	O	Y	A
E	F	R	A	G	A	A	A	R	I	S	O	K	U	M
E	D	S	H	I	K	I	L	O	S	H	L	A	K	P
Z	I	Y	E	R	O	G	V	S	C	I	O	N	I	I
I	J	Q	R	A	B	E	R	S	G	M	N	U	L	R
N	A	U	I	T	I	G	H	O	N	A	V	O	E	O
G	E	K	L	A	A	G	B	P	H	Y	E	K	R	S
P	U	A	L	A	I	Z	O	M	B	I	E	O	U	C
Y	E	I	A	H	E	L	L	S	I	N	G	F	I	I
A	R	R	S	A	K	A	K	I	B	A	R	A	F	A

ahora

CONEXIÓN MANGA

EN TUS DISPOSITIVOS APPLE

Disponible en el App Store

www.vanguardiaeditores.com

VANGUARDIA EDITORES

tnt 27

1, 2, 3, 4 DE MAYO 2014

Centro de Convenciones Tlatelolco

Eje Central
esquina Eje Dos Norte

www.expo-tnt.com

Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02